

初心者・Macユーザー歓迎月間! ドリームキャストも当たる特別情報満載号です

# Play Online 2

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

FEBRUARY 1999  
No.008

5月プレイオンライン

1999年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻9号 1998年9月30日第三種郵便物認可

対戦時の戦略に奥行きが出る新要素満載  
Macでも楽しめるリアルタイム戦略シム

## ミスII ソウル ブライダー



プレイして初めて分かった新情報を集中掲載

## ダークアイズ ベータテスト詳報



1998年に最も売れたゲームと  
1999年にヒット確実なゲームが分かる

# Network Game of the Year

第1回ネットワークゲームオブザイヤー発表

第2回の有力候補  
タイトル一挙公開

冬休み3大特別企画



新年をオンライン上で迎えよう!

年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門



HALF-LIFE・SIN・BLOOD II

3DシューティングBIG 3比較レビュー



SINのマップを手掛けたLevelordが明かすレベルデザインの秘けつ

Evolution of a Jungle

特別付録

## ポピュラス ザビギニング

強い神様  
になれる本  
シムシティ3000  
ガイド付き



HEAVY GEAR II.  
TRESPASSER  
こっそり遊べる  
体験版を  
容量限界  
まで収録





超大型国産ネットワークRPG

ついに2月、発売決定！

# Dark Eyes<sup>TM</sup>

ダークアイズ

パッケージ予価：8,800円（税別）

Dark Eyes税別：1,000円増（税別は予定価格です）

※ご利用にはクレジットカードが必要です。

※この他、ご利用には別途金銭が必要でいるプロバイタ料、電話回線利用料金が必要でいます。

※別途には別途消費税が加算されます。

必要動作環境

OS: Windows95/98 CPU: Pentium90MHz RAM: 32MB インターネット接続環境が必要（28,800bps）

DirectX1.1が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード

推奨動作環境

OS: Windows95/98 CPU: Pentium I 266MHz RAM: 64MB インターネット接続環境が必要（28,800bps）

DirectX1.1が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード

Play on the Gamer's Dream ダークアイズは、ゲーマーズドリームの第一弾タイトルです。

**3000人の同時接続、マルチプレイが可能。**

**国内最大級のネットワークサービス、始動。NTTデータから。**

■3000人の同時接続が可能な実質的な回線能力。しかも、遅延を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。

インターネットが、かつてない可能性を持った、ゲーマーのためのインフラとなる。構想、いよいよ現実へ。

■入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。無理なく長時間プレイが楽しめます。

■第一弾Dark Eyesに続き、国内最大クリエイター、ソフトハウスの意欲作、続々登場予定。

■ゲーマーズドリームに関する詳細は右記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。



<sup>TM</sup> PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ

ゲーマーズドリーム事務局

〒135-6033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル

ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

あなたの参加がつくる、壮大な叙事詩

# その日、惑星フェアホープの 創世の歴史が幕を開ける

惑星フェアホープを分断する、大山脈シャットレンジ。この山脈をはさんで、対立状態にあるふたつの種族、オーガルとインファン。しかし、あなたがこの星に降り立つ時、歴史は大きなうねりを迎える。対立を宿命と受け入れ、戦いに身を投じるのか、和解の道を選ぶか。あるいは、より強大な敵、デーモンマスターを倒すために、すべての力を傾けるのか。その選択は、すべてあなたの意志にゆだねられる。あなたの意志と行動が、この惑星の、新しい歴史を創りあげていく。

<http://www.dark-eyes.com>



漢字・かな混じりの日本語に完全対応したチャットシステム。友好度の向上で異種族ともコミュニケーション。



種族ごとに異なる生活スタイル。植物の栽培、武器の加工、モンスターの飼育など、シミュレーション的要素も。



育んだ友情や、成長させたモンスター。その力が戦闘に役立つ。ネットならではのコンビネーションバトルシステム。

カスタマーサポートセンター Tel.03-3505-4063  
受付時間: 00-17:00 / 月曜・金曜 / 土日祝日を除く

© 2000 NEXTECH CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社ネクスタック  
東京都渋谷区渋谷1-12-1 ネクストコムビル6F 〒150-0002  
Nextech: <http://www.sega-nextech.co.jp>

ボールにつつまれたゲーマーズドリーム第二弾  
いよいよその情報がホームページで公開される！  
<http://www.gamersdream.ne.jp/>

メーカーはB...  
あのパンプレストが  
オリジナルタイトルを投下！  
続報を待て！これは、事件だ。

ゲーマーズドリームのタイトル情報は、すべてゲーマーズドリームホームページにてご案内しています。  
メーカー（パンプレスト）へのお問い合わせはご遠慮ください。

ゲーマーズドリームをさらに ♪ は、株式会社NEXTデータが提供です。





ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

## 『ODNスターターキット』利用方法

本誌  
CD-ROMに  
収録

### はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。  
※本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。  
※Internet Explorer 3.02 以下 (Windows95) をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。  
※Internet Explorer 4.0 以上 (Windows 95-98) をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

### 『ODNスターターキット』のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN接続フォルダ」  
→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。  
スターターキットが起動します。

※ODN接続フォルダ名は英語表記に準じます。  
接続フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧ください。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。  
「[リリースノート]」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。

④接続画面が表示されますので  
「同意する」と「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。  
「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

⑦「テストデータのアップロード」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。  
インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。

⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

### オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN接続フォルダ」  
→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。  
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。  
「[リリースノート]」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

※注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

※注意:アクセスポイント接続画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

※注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701-a008」を入力して下さい。

### オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

※注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合は、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切開示できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

### ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。  
※注意:オンラインサインアップで設定されたパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限が満了した後接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎあなたにつなぐ  
**日本テレコム**

—— ご不明な点は ODNサポートセンター ——  
☎0088-85 ☎0088-86  
(ODN接続サポート・無料) (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。  
tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)



# Play Online

018

実機でのテストで初めて分かったゲームシステムやプレイフィール

## ダークアイズ ベータテスト詳細



### ニュース

032

## Play Online NEWS Summary

- Digital Anvil社で見た期待の新作一挙公開
- Firaxis Games社にALPHA CENTAURIの出来を聞く
- So-netがネットワークゲームに本格参入。「Party Crew」の全貌 ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる  
パソコンゲーム  
売上げランキング

044

ソフトウェアリリース  
スケジュール

046

### 特集1

061

## 年末年始に遊びたい パソコンゲーム高密度攻略



THIEF: THE DARK PROJECT



RAILROAD TYCOON II



ミスII:ソウルブライター

062

## THIEF: THE DARK PROJECT

敵を見つけ次第、派手な銃火器でやっつける3Dシューティングとは一味違う「THIEF: THE DARK PROJECT」は、盗賊が主人公になった新しいタイプのゲームだ。敵に見つからないように、物音を立てずにミッションを遂行する。緊迫感あふれるこのゲームを存分に楽しむための情報をどこよりも早くお届けする

068

## RAILROAD TYCOON II

「シムシティ」のような街づくりの面白さに、経営シミュレーションの要素が交じり合った「RAILROAD TYCOON II」は、じっくり腰を据えてプレイしたいタイトルだ。このゲームをより深く楽しむために必要なデータやTipsを、前作をプレイしたことのない初心者にも分かりやすく解説する

076

## ミスII:ソウルブライター

前作「ミス:闇の破壊神」から約1年、グラフィックやサウンドなどはもちろん、新しい要素満載で登場した「ミスII:ソウルブライター」は、マルチプレイが面白いゲームに仕上がった。前作にはなかった屋内戦や同盟の締結・破棄といった要素によって、より奥行きのある戦術が可能となり、bungie.netでの対戦もよりヒートアップするだろう。このゲームで勝つために必要なデータとノウハウを完全掲載!

082

## BALDUR'S GATE

2回目となる「BALDUR'S GATE」の攻略は、マジックアイテムと仲間になるNPCに関する情報を集中掲載する。この二つはBALDUR'S GATEを進めていく上で不可欠な要素で、冒険者にとって必見の情報だ。特に、パーティープレイの面白さを満喫するために重要な、仲間になるNPC情報はどこにも載っていない必読情報だ

## 特集2

103

「1998年に最も輝いたゲームと1999年にヒット確実なゲームが分かる」

## 第1回Network Game of the Year発表 第2回の有力候補タイトル一挙公開

みなさまからの投票によって、第1回Network Game of the Yearがついに決定。各部門賞の発表も同時に掲載する。また、第2回の有力候補タイトルを、ジャンル別に分けて徹底紹介。アメリカからの最新情報満載でお届けする。1998年のゲーム界の総括と、1999年のゲームトレンドはここを読めば分かる!



## ゲームソフトレビュー

047

## Play Online Exclusive Review

- |                       |                                      |
|-----------------------|--------------------------------------|
| DELTA FORCE           | THE ELDER SCROLLS ADVENTURE REDGUARD |
| ROBO RUMBLE           | WARGASM                              |
| VIGILANCE             | POWERSLIDE                           |
| TEST DRIVE OFF-ROAD 2 | ENEMY INFESTATION                    |
| TRESPASSER            | CENTIPEDE                            |
| DETHKARZ              | RED BARON 3D                         |

## 連載

- 028 ケタで遊べるネットワークゲームスベシャル  
インターネット ジャン狂「嵐風狂」  
インターネット崩壊「Jong Plugged」(ジャン・プラグド)  
MSN Gaming Zone  
THE 4th COMING  
ネゴクラ(NET NET GO GO GRAND PRIX).  
絵画伝言ゲーム、あなたもプロファイラー  
3Dアクションシューター定点観測  
Do! Voodoo  
100  
QUAKE II 定点観測  
IMPULSE 999  
122  
ULTIMA ONLINE 定点観測  
UO.net  
124  
battle.net 定点観測  
126 Blizzard from Far East  
132 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー  
136 いかさま野郎 チートコマンダー  
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit  
142 Play Online SQUARE  
143 10分で覚えらる  
ネットワークゲーマーのための英会話

## 冬休み3大特別企画

### 年内に必ず対戦できる ネットワークゲーム入門

024

グラフィック、サウンド、シナリオの  
進化を究極的に進化した

### 3DシューティングBIG 3 比較レビュー

090



HALF-LIFE



SIN



BLOOD II: THE CHOSEN

進化を究極的に進化させた  
3Dシューティングゲーム

### Evolution of a Jungle

096

### 新連載続々登場!

- 129 私が最初にハマったゲーム  
ファーストインベーション 渋谷洋一の場合  
チューンナップの鬼  
130 OVER THE 100fps  
131 Play Online Mac版  
135 BACKSTREET, USA

## その他

- 017 付録CD-ROMハイライト  
102 バックナンバーのお知らせ  
128 読者プレゼント  
140 付録CD-ROMの使い方  
144 次号予告・広告索引

悪夢

彼の手は血にまみれ  
殺戮の深い闇は終わらなかった

悪夢の覇王 ライヴァス

The Lord of NightMare RIVAS

# 黒 DISC 白 DISC

## Mystic Weaver

ミスティック・ウィーヴァ

### シャナ編 白 DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税別)



C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。

シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。

シャナ編ライヴァス編共に1月22日同時発売予定。詳細は右記URLをご覧下さい。 <http://www.csware.co.jp/network/MW/>

■発売日変更のお知らせ: 12月4日に発売を予定しておりましたが、経絡の事情により発売日を平成11年1月22日に変更させていただきました。より良い製品を目指し、さらに改良を加えたいと思っておりますので、ご了承ください。

# Mystic Weaver.

ミステイク・ワイヴァ

ライヴアス編 黒 DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税別)

## 同時発売

祈

すること……  
それが彼女にとって  
全ての営みだった

神託の聖女 シャナ-ライル

The Saint of HolyBright SHANA

ARTOINK

# あなたの世界に、 見知らぬ誰かが訪れる。

誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。  
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、  
あなたのホームワールドを変えていく。

1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから“世界”につながる。

ネットワーク対応

# LUNATIC ルナティックドーン III DAWN III



ファンタジー RPG 1999年 春 発売予定 予定標準価格 12,800円(税抜)

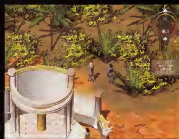
©1998 ARTOINK. All Rights Reserved.



- Microsoft, Windows, Intel Mouseは米国及びその他の国においてMicrosoft Corporationの登録商標です。
- PainWorld Intel Corporationの登録商標です。
- その他の、記載されている社名及び商品名は、各該会社の登録商標または商標です。
- 本ソフトを他社に無断で複製すること及び貸貸・頒布・レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。

(アートデイングホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っています。詳しくはホームページをご覧ください。)





「ルナティックドーン Ⅱ」公開 β 版テストに多数のお問い合わせ、お申し込みをいただき誠にありがとうございました。尚、テストプレイの募集は終了いたしました。

©ARTDINK All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉県美浜区中瀬 2-6 WBG マリブウエスト 21 階 TEL 043-299-7890  
URL <http://www.artdink.co.jp/>

株式会社 **アートディンク**

資料請求 No.009

神をプレイする「ポピュラス」最新作。

# POPULOUS THE BEGINNING

ポピュラス ザ ビギニング

Windows®98/95・日本語版

## あなたには、神の資質がありますか？

全世界で300万本以上のセールスを記録し、絶大な支持を得ているポピュラスシリーズの3作目がついに登場します。3Dで描かれた地球を360°自由自在に回転させる革新的なスクロールを採用し、より感覚的な操作が可能になりました。シャーマンを信奉する民衆の姿や、スベルで巻き起こす自然災害など、精細かつ迫力増したグラフィックで、神の領域を感じてください。そして、あなたを崇拝するかわいい民衆たちを鍛えあげ、地上にはびこる異教徒を攻め滅ぼしましょう。すべての民があなたに祈りを捧げるその日まで、神の仕事は続きます。



### 神の指先が地球を廻す

クリック・アンド・ドラッグで球状のマップを自由自在に回転させることができます。この革新的なスクロールで感覚的な操作が可能になり、民衆の行動や地形の様子を思いのままに観察できます。

### 神の化身シャーマンを崇拝せよ

シャーマンは神(あなた)の化身です。より多くの民衆にシャーマンを崇拝せしめよう。無宗教徒の野人や異宗教徒を改心させるのも神の大事な仕事です。

### 民を鍛えてレベルアップ

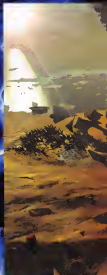
登場する民衆の種類も様々です。最も基本的な音である勇士を鍛えることによって、勇士、スナイ、伝道師など、高度な職業にレベルアップさせることができます。

### 民の幸福が神の力になる

シャーマンに仕える信奉者達が一生懸命仕事をしたり、幸せな生活を送ることによって、レベルを上げるために必要な「mana」が生み出されます。

### 敵対する異教徒を滅ぼせ

邪神を信仰する敵種族へは、シャーマンによる自然災害での攻撃が有効です。積雪、山嵐、砂嵐、海など様々な地形で、火山の噴火、地震、稲妻などの自然災害を発生させ、敵種族を滅ぼします。



アクション・ストラテジー・シミュレーション **ポピュラス ザ ビギニング**  
好評発売中 定価 **9,800円**(税別)



● 対応OS: Windows®95/98  
● 対応ハードウェア: Pentium®133MHz以上/32MB以上/CD-ROMドライブ  
● 対応メディア: CD-ROM

メーカー: エレクトロニック・アーツ  
開発元: エレクトロニック・アーツ  
発売元: エレクトロニック・アーツ  
販売元: エレクトロニック・アーツ

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社

〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-2 株式会社  
商品に関するお問い合わせ: カスタマーサポートTEL 03-5435-4499(受付時間 11:00~17:00/月~金)



TA選びは新しいステージへ。新・Aterm<sup>エーターム</sup>シリーズ、デビュー。



# CHOICE!

New **Aterm**

ハイ・パフォーマンス  
2-USB



デスクトップも、ノートパソコンも、  
2つのUSBポートがサポート。  
初めてのデュアルUSB搭載で、  
ISP/Nをフレキシブルに使いこなす。

**AtermIT75/D**標準価格 **42,800**円(税別)

**AtermIT75** 標準価格 34,800円(税別)

ニュー・  
スタンダード  
1・USB



このプライスでUSBポート搭載。  
インターネットも、電話も、  
新しい快適・ペナリを実現する。

**Aterm®IT 60/D**標準價格 **35,800**円(税別)

あなたのスタイルで選べば、それが あなたのAtermです。

ホーム  
ワイヤレス  
ISDN



インターネットも電話も、  
部屋から部屋へ配線レスで  
ISDNをカンタンに  
ネットワークする。

DSU内蔵のセンターステーション (親機) TA

# Aterm®IW 60 HS DSU

標準価格 **59,800**円(税別)

**Aterm®IW60**標準価格 49,800円(税別)

リモートステーション専用(子機)タイプ

## Aterm® RS 10

標準価格 **24,800**円(税別)

2倍で  
おトク!

**Aterm ワイヤレスセット**  
(WDR6200+BS10) 標準価格 74,800円(税別)

ルータ  
機能付き  
工事



LANポート不要\*のUSBルータ機能を搭載したマルチユースTA

## Aterm® IR 450/D

標準価格 **54,800**円(税別)

**Aterm IR450** 標準価格 46,800円(税別)

※ USBポート以外で接続する場合は、別売のLANボードが必要です。

Atermだけの先進機能、新機能もさらに充実

- [illegible]

知って得する、Atermの  
最新情報をお届け。  
**Aterm HOT  
NEWS**

———— Atermシリーズから、またまた最新・快適な機能をお届け。 ————  
**ナンバー・ディスプレイを利用した新しい機能をリリースします**

- ★イタズラなどの困った電話、番号を登録すればシャットアウト。
- ★他人には出られたくない、そんな相手からの電話を決まった電話機だけに着信できる。
- ★連絡とりわけサービスに契約しなくても、コール音で誰からの電話かがスグ分かる。

◆対象機種: IT78シリーズ、IT65D、IT65EXシリーズ(オンラインバージョンアップが必要です)

詳しい内容は下記のFAXサービス、  
またはホームページでご確認ください。



100万台  
Aterm

※Atermシリーズとして

※Atariシリーズとして  
平成9年10月発売（自社調べ）

バガールでござーる  
オー! ワンダフル



期間中NECのAtermを買って、  
「ワンダフケトル」を当てよう。  
抽選で、合計3,000名様にあたります。

●対象品/AtermT-W・Hシリーズ、R510、R555ProII、IG20  
●詳しくはバザールでござるホームページ  
<http://www.bazaar.adnics.com/>

■インターネットでも商品情報提供中!

「コミュニケーションプラザ」ホームページ URL <http://www.ncc.co.jp/pcom/>

■商品に関するお問い合わせは、NECメディアターミナル販売推進本部

●パーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター ☎0120-361138 TEL.0471-85-4761  
受付時間(午前08時～12時 午後1時～5時) (土・日曜日 24時 年中無休) 当社の休日は休みなさいていただきます。

ISDNターミナルアダプタ  
**Aterm**<sup>®</sup>



一瞬のチャンスを逃さない判断力と瞬発力がスレイヤーに要求される

# リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲームの決定版!

時は第一、次世界大戦  
あなたは人々の特殊工  
作戦拠点を破壊するの  
だ!

# COMMANDOS

特殊工作大作戦

Windows95/98

価格 8,800円(税別)

日本語版

一瞬の油断が生死を変える! 絶賛発売中

RYSO EIDOS

COMMANDOS, BEYOND BENEATH LINES, REDEVELOPED BY PYRO STUDIOS  
NOW PUBLISHED 1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

エムスライエンタテインメント株式会社

お問い合わせ: 株式会社スリーユーザサポート0266(38)1961



圧倒的なスピードが君に与える!

リアル・シューティング

BARRAGE

バラージ

絶賛発売中

定価8,800円

(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.  
All Rights Reserved.

Barrage and Mango Grits are registered  
trademarks of Mango Grits, Inc.  
Used under authorization.



新世界開拓シミュレーションゲーム

創世紀1602

-Creation of a new world-

絶賛発売中

価格9,800円

SUNFLOWERS is a registered  
trademark and trade name of  
the SUNFLOWERS Interactive  
Entertainment Software MiniH.

Lack of special indication  
does not imply, or indicate,  
that these names and/or Logos are free for  
use and not protected by trademark law etc.



資料品 No.014





対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!

Windows95版  
戦術級シミュレーションゲーム  
大戦略マスターコンバット2を完全攻略!



**大戦略 マスターコンバット2**  
完全攻略ガイド  
システムソフト公認

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ  
©1998 SystemSoft Corporation  
©1998 宝島社/スコラ社

Windows95版 ファンタジーRPG  
イースエターナルのすべてがわかる!



**イースエターナル**  
ビジュアルブック  
日本ファルコム公認

特製描き下ろしポスター付き!

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ  
©1998 Nihon Falcom corporation



シークエンス・パラディウム  
**Sequence palladium**  
完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ  
情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ  
©1998 KOGADO STUDIO

**好評  
発売中**



**マスターオブ  
モンスターズ**  
魔王の試練  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/160ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**マスタージーク**  
完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)  
A5判/128ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**ヴァンテージ  
マスター**  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/176ページ  
©1997 Nihon Falcom corporation

Windows98対応  
ソフト多数収録!

Mector

# PACK for WIN

GOLD

1999年前期版

定価: 本体 7,800円 (税別)

フリーソフト&シェアウェア  
約20000本を  
CD-ROM12枚に収めた  
お得なパッケージ!

絶賛  
発売中

発行 ベクター 発売 アクセラ

<http://www.axela.co.jp/pack/>

この書籍についてのお問い合わせは、こちらへお願いいたします。  
〒153-0042 東京都目黒区東横台3-1-12 TEL.03-3464-0205 (販売部)



株式会社

アクセラ

WIN98/95  
FREESOFT&  
SHAREWARE

# 体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

## 国内外の先進パソコン ゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



**HEAVY GEAR II**



**ボビュラス サヒギニン**



**TRESPASSER**



**DELTA FORCE**



**VIPER RACING**



**WARGASM**

## ただで遊べる ネットワークゲームスペシャル

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「インターネット ジャン狂」「インターネット麻雀」(Jong Plugged(ジャン・プラグド))のクライアントソフトを収録しました。年末年始にネットワーク上でにぎやかに楽しむことができるゲームです。p.028の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。



**インターネット ジャン狂  
「東風狂」**



**インターネット麻雀  
「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」**

## PGL QUAKE II 決勝大会デモ

PGL(Professional Gamer's League)のQUAKE II 決勝大会の熱戦を再現するデモファイルを収録。製品版のQUAKE IIをお持ちの方なら、自分のマシン上でプロゲーマーThreshとImmortalの白熱した対戦の模様を観戦できます。p.040、041およびp.122、123の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。



## その他の収録タイトル

- BLOOD II: THE CHOSEN ● DEMONSTAR
- DOMINANT SPECIES
- F-16 MULTIROLE FIGHTER
- GRAND PRIX LEGENDS
- GRAND TOURING
- STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD
- KNIGHTS AND MERCHANTS ● MAD TRAX
- RAILROAD TYCOON II ● ROBO RUMBLE
- SIN ● SNOW WAVE AVALANCHE
- VR BASEBALL 2000

# プレイして初めて分かった新情報を集中掲載 ダークアイズベータ

## ついに明らかになった 最新フィーチャーを緊急レポート

大きな期待と関心を寄せられながら、著々と開発が進められている「ダークアイズ」。オープンβテストの開始を間近に控えた今、ダークアイズのより詳しい情報に対する渴望を抑え切れない読者は多いことだろう。今回、開発元のネクステックと、ゲームズドリームを運営するNTTデータの協力によって行われるダークアイズのプレベータテストに参加することができた。従来のバージョンから、どのような進化や変更があったのか？ 明らかになったダークアイズ最新情報を、豊富な画像と併せて紹介していこう。

### 自由な配置が可能になった 新しいウィンドウ表示

今回のバージョンでは、ウィンドウのデザインが一新されていたのかもしれない。従来のバージョンでは、HP(Hit Point:体力)、MP(Mana Point:魔力)、SP(Special Point:気合)の三つのゲージと各ウィンドウのショートカットボタンは、一つのフロートウィンドウにまとめられていた。このフロートウィンドウは、大きく目盛りの変更ができなかったため、やや不便な印象を受けた。だが、今回のバージョンではHP、MP、SPのゲージと、ウィンドウ呼び出しボタンは完全に分割された。

新しいHP、MP、SP表示ウィンドウはサイズを自由に変更することはできないものの、縦長い形に変更されたため、プレイの邪魔となることは少ないだろう。もちろん、非表示にすることも可能だ。各ウィンドウのショートカットボタンは、小さくまとめられて画面の左下に常駐するようになった。それぞれのボタンには、「ITEM」「MAGIC」というように開くウィンドウの名前が書かれている。ただ、ステータスウィンドウは人型のマーク、戦闘モードON/OFFボタンは、剣のマークのボタンとなっている。

さらに、ボタンで呼び出せるウィンドウは、ユーザーが自由にウィンドウの表示/非表示と配置を決められるようになった。中でも、アイテム、魔法、スキルの三つのウィンドウは大きさの変更も可能になった。

ボタンで開くことが確認できているウィンドウは以下の七つだ。

#### ① HP、MP、SP表示

自分のキャラクターのHP、MP、SPのゲージと、画面を区画するアイコンを表示する。画面は横(太閤アイコン)で、横になると月アイコンになる。

#### ② ステータス表示

キャラクター名、レベル、所持金、能力値、エンブレムなどが表示される。さらに、サブウィンドウを開くための四つのボタンが配置されている。

**レベルUP:** 現バージョンでは使用できなかった。能力値の振り分けが可能になるのだろうか？

**分ける:** 持ち金の分配に役立つそう

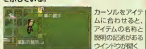


**経験値:** 現バージョンでは使用できなかった。ここで経験値のバロメータを確認できるのかもしれない

**詳細:** このボタンで開くリブステータスウィンドウでは、クリティカル値、魔法属性化率など、興味をそそるバロメータについての数値がある。魔法数、PK数という項目もあり、これらを競うプレイヤーが現れることだろう

#### ③ アイテム

キャラクターが持っているアイテムの一覧が表示される。表示される各アイテムにカーソルを合わせると、詳しい説明を見ることができる。また、「詳細」ボタンを押すと、アイテムの名前も表示される。アイテム右下に「E」と表示されているものは、現在装備している武器や防具を示している。



各ウィンドウを開くショートカットボタン。常に画面のいばしょに下に表示され、邪魔ではないようだが、非常に小さいので不便は感じない

#### ④ 装備

アイテムウィンドウの「装備」ボタンを押すと開く。装備している武器や防具などが表示される。アイテムウィンドウ内の武器や防具を選択して、装備ウィンドウ内の枠内に入れ込むことで、装備できる。ウィンドウ内の六つの枠には、装備されているアイテムが表示されている。それぞれ、頭部の装備、胴体の装備、左右の手防具、左右の手に持つ武器、防具を示す。

#### ⑤ 魔法/技

使用する魔法や技を選ぶウィンドウ。各魔法/技のアイコンと名称、使用するのに必要なMP、SPの値が表示される。マウスの左クリックで魔法や技を選択し、右クリックで魔法/技を発動することができ。

#### ⑥ スキル

キャラクターが持っているスキルの一覧を参照できるウィンドウ。ただ、スキルを使用するときに、このウィンドウからいちいち選択するというわけでもないようだ。

#### ⑦ 魔法/技ミニトレイ

魔法/技ウィンドウのショートカット版。ここにいくつかの魔法や技を登録しておける。魔法/技ウィンドウより小さいので画面が見やすくなるが、魔法/技の名称やMP、SPの必要値は表示されない。

#### ⑧ システム

今回のバージョンでは「ゲーム終了」ボタンがない。最終的には、ここにキーコンフィグなどのオプション機能ウィンドウを開くボタンなどが追加されるのかもしれない。





# NPC、クエスト、レベルアップに

## ダークアイズの世界で生きている NPCとのコミュニケーション

ネットワークRPGの先駆け「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)というと、ほとんど金員が店員のようなものであり、決してそれ以上の役割を果たすことはなかった。ただ、売買(Healer)の場合は無償での群生だったが)のほかは唯一、クエストの提示という形でプレイヤーキャラクター(以下、PC)に働きかけてくるNPCもいた。だが、実際にNPCの依頼するクエストを達成した日本のPCは、ほとんどいないと言ってもいいだろう。依頼は古めかしい難解な英語でなされ、ぶっそう極まりない殺人クエストが多かった上に、報酬もまったく割に合わないものばかりだったからである。



PCに対してあいづつを送ってくるNPC。森の中で散歩していたのだから。それぞれのNPCには名前と、役割が与えられている



カーネルをNPCの上に合致させると、名前が表示される。「肉さん」ということは、近くにきつと「肉店さん」も



宝の宝「助さん」もすぐ近くで発見。モンスターに倒されてる人間の救助を依頼してきた

## 初めてのクエストを発見 その内容は「お使い」

今回のバージョンでは、小さなお使いのクエストが用意されていることを確認できた。その内容は簡単で、手紙のあるNPCに届けるという配達クエストだ。今のところ、両種族ともに各NPCの街で、このクエストは用意されているようである。ダークアイズでは、各PCに経験値とレベルアップのシステムが設けられていることから、単なるアイテムや現金が報酬として入るだけでなく、経験値も獲得できるかもしれない。

もちろん、主な経験値を得る方法は、冒険とそれに伴うモンスターなどとの戦闘であろうが、このように人助けのプロとして経験値を積みというプレイの仕方もある。

## レベルアップがダークアイズに与える影響とは？

経験値とレベルについて分かっていることは多くない。今回プレイしたバージョンでは、レベルアップは自動で行われなかったため、ステータス画面の「レベルUP」ボタンを押して自らレベルアップ作業をする必要があった。

技と接近戦の得意なオーガはMPが上がりやすく、魔法と遠距離攻撃の得意なインファンはMPの上がり幅が大きいうえ、各能力値については、今のところレベルアップに従って自動的に数値が上がっていく形式が取られていた。各能力値もポイント制で自由な振り分けが可能なシステムに変更されたとしたら、かなり自分好みのキャラクターが作成しやすくなるだろう。気に入ったキャラクターの作成ができるとあれば、プレイヤーは「別世界の自分の分身」としてのキャラクターに、いっそうの愛着がわくはずだ。

マスター勢力撃退などのイベントに参加して業績を上げたPCたちには、ご褒美として特別の経験値が入りたりするかもしれない。それでは、生産/加工スキルをメインにゲームを楽しむというプレイヤーは



インファンは、手紙の配達を依頼してきた。経験値の獲得は期待できず



もった手紙はアイテム欄に保存された。カードルを含めると、詳細が表示される



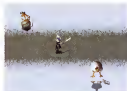
ダークアイズの世界「フェアホープ」のマップは、お宝の地図に近づくにつれて



レベルアップの報酬、SPの増え(消費)量は固定のようだ



# 関する新情報公開



剣を振りかざして、ハックピラーに突進していくインファン。戦闘はネットワークRPGの鉄則とはいえず、それで得られる経験値がすべてになってしまうのだろうか？

どうなるのだろうか。何らかの成果を上げると経験値が入るのだろうか。それとも、経験値は単に敵と戦って倒すことでしか得られないのだろうか？ この点については、まだ推測の域を出ない。だが、ダークアイズにおいては「レベルアップ」というたった一つのフィチャーでさえ想像をかき立て、プレイヤーの期待は尽きない、さらなる情報が非常に待ち遠しい。

## ゲーム世界の枠を超えたPC間のコミュニケーション

ダークアイズは「コミュニケーション」の比重が高いネットワークRPGである。その特徴を最も象徴しているのが、本来は憎み合いながら離れて暮らしているオーガル、インファン、2種類の設定と、異種族間での互いの障害を乗り越えて培う「親交度」という新しい概念のパラメータだ。これらについては、1月号までの本誌記事で触れてきたため、ここで詳しくは取り上げない。代わりに今回のバージョンで発見した、コミュニケーションの手段となるグラフィック面での機能を紹介していこう。

### オリジナルエンブレムのデザイン

このウィンドウは、エンブレムエディットウィンドウと呼ばれるものだ。ステータス画面に表示される「エンブレム」と呼ばれるシンボルマークのようなものを、自由にデザインするためのウィンドウである。下にある256色のパレットから色を選び、点描をしていく感覚で絵を描いていく。



ステータス表示ウィンドウでエンブレムをクリックすれば、エディットウィンドウを開くことができる。自分のトレードマークとするもよし、顔写真代わりにするもよし、同じエンブレムをギルドメンバーやチームで共有してシンボルとすることも可能だ。

実際に表示されるエンブレムのサイズは小さいのだが、エンブレムのエディットウィンドウは画面の3分の1ほどを占める大きさがあり、精密なデザインが可能だ。作成されたエンブレムデータは30×30ピクセルの小さなビットマップ形式のファイルとして保存され

る。ダークアイズがネットワークRPGであることを考え合わせれば、オリジナルのエンブレムデータを無償で提供するWebページの登場などが予想される。今のところ、どのように使うことができるのかはまだ分かっていないが、エンブレムは有効な自己主張となるだけでなく、ゲーム外でのプレイヤー交流の一助となりそうだ。

### チャット以外にもコミュニケーション手段が存在！

自分以外のPCを戦闘モード時以外にクリックすると、キャラクター名と「ついでいく」「名刺を渡す」「取引」という三つのボタンがある小さなウィンドウが開く。「ついでいく」と「取引」は、UOで言うところの「Auto Following」モードと「Secure Trading」ウィンドウに相当するのだろうか。真ん中の「名刺を渡す」とはいったいなんだろうか。これは非常に気になる。エンブレムを載せた小さなカードのようなものを実際に交換するのだろうか？ それにプレイヤーの考えたキャラクターの生い立ちを始めとする、簡単なプロフィールが書けたりすれば面白い。現在このボタンはまったく機能しないため、残念ながら具体的な情報はない。次号以降でぜひ詳細を明らかにしたい。



これが冒険のコミュニケーションウィンドウだ。真ん中の「名刺を渡す」ボタンに注目



トレードという手段を奪われても、アイテムを手に入れる方法もある。暴力に訴えることだ。だが、もちろんそのリスクと代償は大きい



「取引」ボタンで開くウィンドウで、トレードを持ち掛ける。交換は基本的にアイテムが現金で行われ、ドラッグアンドドロップで操作する。通貨の単位が「エルド」であることが分かる

## 戦いの予感を盛り上げるアニメーション効果

昔ウインドウ呼び出しボタンのいちばん右端にある、戦闘モードON/OFFボタン（剣が振られたボタン）をクリックすると、キャラクターは武器を抜き放ち、戦闘体制を取る。その際には、図の連続写真のような滑らかなアニメーションが表示され、冷たい鋼の刃が「シャキーン」

と音を立てる。戦いを予感させ、緊張感を高めるドラマチックなアニメーションと効果音は、気分を高揚させる。多人数PC間戦闘になったときなど、いっせいに武器を抜き放ち構える様子は圧巻だろうが、ラグの原因ともなりそうで不安ではある。



# プレベータテストで確認できた

## 分かりやすい家の建設システム セキュリティ対策も万全!?

今回のバージョンでの大きな発見の一つに、家を立て看板の建設が可能になってきたことが挙げられる。試みに家を建設してみた。

建設方法はUOとまったく同じで、手形(権利書)をクリックして建てたい場所を指定する方法が採用されている。しかし、建てやすさという点



家の敷地範囲が黄緑色に表示され、建設は非常に簡単に行うことができる。黄緑色にかかったマスはオレンジ色に表示されていて、ここに家が建てられたいことを示している。



家の名前とパスワードを設定する画面。家を建てる場所が決定すると現れる。ここに入力をして、OKを押すと念願の家が建つ。



チャスト権利書は今回のバージョンでは使用することができなくなっている。いったんどのようになっているのだろうか?

一般的に、家などの建設オブジェクトは建設区域に条件があるのだが(ほかの建設物の隣接区域内でなければ建てられないなど)、立て札はどこにでも立てることができ。そのため、「この先、徒歩8分でPCギルド○○の街」「PK出沒地域、危険!」といった標識のようなものとして、立て札が利用される可能性も高い。

ほかにも、プレイヤーの設置できるオブジェクトには、かなりの種類があるらしい。PCの作った街においては、治安を守り外敵に備えるための見張り台や、美しい景観を形成する噴水なども建設することができるといった情報もある。



立て札のメッセージは、自分の好きなように入力することができる。



だれかが立てた立て札を発見した。ここから見てみると、自分だけが建てた家でも、自由に名前を付けることができる。

## 家から始まる 仮想社会シミュレーション

UOでは、家はいわゆる「第2の銀行」のような扱いだったため、貴重品をため込む意思があれば、家なしでも生きていけた。だが、ダークアイズでの家は非常に重要で、ゲームプレイにも関係してくる。というのも、建築ギルドと呼ばれる場所(最初はNPCの街にあることだろう)で自宅以外の建物を建てるための技能を取得し、自分が建てた家を拡張すれば、家の中での生産スキルの使用が可能となるからだ。

オーガは、栽培施設を作り、栽培技能を取得しなければ、栽培は家の中でできない。またインファンは、作業場建設の技能を取得しなければ、家の中で採掘物の加工、合体を試すことができない。

ただ、必ずしも1人1軒の家を持つ必要はない。建設にはそれ相応の資金が必要になるため、数人でチームを作り、1件の家を共有するものもいる。フィールドに出てモンスターを狩り、資金を調達する者、建設の技能を磨



今回のバージョンで建設することができたインファンの家。美しい外観にも見えるようには、家づくりが楽し

## さまざまな使い方ができる 立て札も建設可能

実際のプレイにはそれほど影響を及ぼさないようなオブジェクトも建設することができ。その代表例が立て札だ。アイテムウィンドウにある立て札をクリックし、書き込みたい内容をタイプするだけで立て札を立てられる。自分や自分のギルドのことを宣伝したり、仲間募集のアピールに使ったりと、幅広い活用法が考えられる。



建設したばかりの家に入ってみると、殺風景な空間がそこにあった。ここに作業場などを建設していくのが楽し

# 新フィーチャーを一挙公開



なぜか探掘機がこんな場所に  
いられる。資源を加工するためには  
必須の道具である探掘機。これら  
も家などの建設物と同様に、  
効用能を買って設置場所を  
決めなければならない。



探掘機をクリックすると、中に  
石炭が入っている。石炭が  
力源になるだろうか。それ  
も、どこにどこに探掘機を  
設置し、どこにどこに  
資源を採取するのだろうか？

く者、さらに家の中で生産スキルに従事する者というように、役割分担を行うこともできる。こうなってくると、PCのチームはまさに仮想家族といった様相を呈してくる。すなわち、外に行って稼ぐ者と、家を守る者だ。「社会」あるいは「家族」の新しいシミュレーションとしても、ダークアイズは面白い。

機能拡張した家に使えそうなアイテムとしては、植物の種と探掘機を確認することができた。植物の種はオーガルの農地にまき、薬草などの材料となるものだろう。家畜のえさにもなる。後者の探掘機は、クリックすると中に石炭が入っている。石炭もほかのアイテムとの加工や合体に使われるのだろうか。現時点ではまだ不明である。

## 生産スキルにおいても種族を超えた連係が重要に

戦闘に関する情報ばかりが先行してしまっている。生産スキルを究めようとしているプレイヤーの不満は募るばかりだろう。実際のところ、栽培や加工などのスキルについてはまだまだ少ない。PCがレアアイテムを生み出すチャンスが与えられ、結果が現れるまでに一定の時間を要するシステムだけに、慎重な開発が進められているようだ。

闇の民オーガルの得意な生産スキルは栽培、飼育であり、風の民インファンは探掘、加工を生産スキルとして習得している。両種族どちらの生産スキルでも、最初は乏しい資源から始めていく。やがて、特殊

なアイテムを使用すれば、さらに優れた成果を出すことができることが分かってくる。では、より良い資源や特殊アイテムを手に入れるためには、PCはどんな行動を取ればいいのか？

まず、考えられるのが、探掘だ。自ら野を越え山を越えて、珍しい資源のある場所を探し求める。場所によって獲得できる資源には違いがある。ある資源を手に入れるためには、

はるが遠く街まで出かける必要がどうしても生じてくるだろう。

そして、交易。自らより良い資源やアイテムを取りに行く時間のない者、その分の手間が惜しい者は、ほかのPCと取引を行うことになるだろう。ゲームの内外でも、あの種は○○の山の近くにしかないと

か、XXの街の近くの探掘場からはいい鉱石が採れるといったような情報交換が活発になることが予想される。こうしたことから、PC同士はいずれ他種族とコミュニケーションをとる

必要性が出てくるはずだ。

スキル自体についても、同様のことが言える。オーガルはインファンの作った優れた武器や防具を、より強力な技の発動のために是非とも欲しいと思うだろう。また、攻撃魔法は得意でも防衛に心もとないインファンにとっては、オーガルの作る

ポーションがあれば冒険がかなり楽になることだろう。

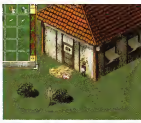
敵対関係から始まる両者だが、PCの態度いかんによっては互いに情い合うかけがえない仲間、あるいは良き取引相手となる可能性を持っている。



どの町も街の風景。家が建ち並び、人々の生活の様子がそれとなくうかがえる。花壇もきれいに手入れされている。



鉄の扉で閉じつけた、武器屋らしき看板がある建物。ここで珍しい武器が売られているのだろうか？

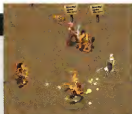


きちんと農地に植えつけたため、たちまち結実してしまっただ

## マスター勢力の脅威

マスター。その名だけか再種族の脅威として語られ、その全容が明らかになる日は遙い。われわれ人類に近いオーガル、インファンの両種族とも、フェアホー原生の動物たちともまったく違った性質の存在、それがマスターだ。主に、「デスターマウント」と呼ばれる険しい山地の奥深くに生息している、強大な戦闘力ではかのモンスターの上に君臨している。彼らの配下とも言えるモンスターたちはダンジョンをはいかりして、冒険者たちを持っているという。特に、巨大な体

を持つマスターは「ジェネレーター」と呼ばれ、体内からモンスターを自力で生成する力を持っている。これらジェネレーターがモンスターを無数に生み出しながら、時にオーガル、インファンの街を区別なく襲い、人々を恐怖に陥れる。通常、PCたちはジェネレーターを生み出すモンスターと1対1で戦って、ようやく勝てる程度の力しか持っていない。ジェネレーターに対抗できる唯一の手段、それが信頼によって結ばれた表交差の高いPC同士の協力なのだ。



前に襲来するモンスター軍団は確かに脅威だが、仲間との協力があれば撃退することだって可能ではない。

# 年内に必ず対戦できる

## 人間同士のコミュニケーションが ネットワークゲームの魅力だ

ネットワークゲームの魅力とは何なるう。読者の中には、電話代のかからないシングルプレイで満足している人もいますが、動作がワンパタンのコンピューターが相手ではなく、すぐに飽きるはず。そんな物足りなさを感じ始めたら、あなたは立派なネットワークゲーム症候群です。今すぐインターネットに接続して、世界中のつむものとも気軽に戦いを挑んで、自分の実力を試しましょう。文/角田一美

### ネットワークゲームってなんですか？

#### 人とのプレイがゲームを 何倍も楽しくする

もともとゲームというのは、人間同士の駆け引きを前提に考えられています。「じゃんけん」「将棋」「麻雀」など、だれでも知っている古くからあるゲームは、その代表的な例です。しかし、コンピューターの発展によって、本来、人間同士で楽しむものをコンピューターが相手をしてくれるようになりました。でも、いくらコンピューターが高性能になったとはいえ、人間の思考や対応にはかないません。

インターネットへ接続することで、ゲームの興行きをもっと広がります。遠く離れた場所にいる人たちと、国境や時間を越えてゲームが遊べるようになるのです。これが「ネットワークゲーム」です。毎週違う相手と卓を囲んで麻雀ができた



子供のころ楽しんだ水鉄砲遊び。友達とワイワイしゃべりながらのプレイが、ゲームをさらに面白くする

り、アメリカ人と一緒にダンジョン探検に行ったりと、ちょっと前のSF映画の中だけの出来事が、家にいながらにして楽しめます。

コンピューター相手では楽しめない、毎回異なるゲーム展開やコミュニケーションは、ネットワークゲームならではのものです。以下では、ネットワークゲームの代表作を紹介しましょう。

#### 協力プレイでダンジョン探検 できるRPG「DIABLO」

「DIABLO」は、よみがえった悪の王「ディアブロ」を倒すために、パーティを組んでダンジョンを冒険するRPG。このゲームの開発元であるBizzard Entertainment社は、一緒に冒険をしつづける仲間を募るためのサーバー「battle.net」を用意しています。サーバーとは、ネットワークゲームをプレイするときに、仲間を探したり、情報交換をしたりする場を提供してくれるコンピューターのこと。battle.netへの接続は無料なので、初めての人でも、安心して遊べます。

仲間を募ってダンジョンに入り、協力してモンスターを倒す。地上では、プレイヤー同士でアイテムを交換することもできる



#### 単純明快なデスマッチルール 短時間で楽しめる「QUAKE II」

だれでも簡単にサーバーを用意できるため、アメリカだけでなく、日本にもたくさんサーバーがある「QUAKE II」。このゲームの基本ルールは、自分以外はすべて敵のデスマッチ。とにかく、相手を見つけたらライフルやロケット砲でやっつける分がやりやすいルールです。また、ゲームの決闘が短時間で済むため、ちょっとした空き時間でも楽しめます。

battle.net同様、サーバーへの接続は無料です。QUAKE IIはアメリカ製のゲームですが、日本人による解説ホームページも多数あり、活発な情報交換がされています。



#### コミュニケーションの面白さと 仮想世界の生活が楽しい「UO」

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、シングルプレイでは遊べないネットワーク専用RPGです。発売された当初は、サーバーはアメリカしかなく、使える言葉も英語だけでした。しかし、1998年に日本に三つのサーバーが用意され、日本語も使えるようになりまし。UOは与えられたクエスト(依頼)をクリアして楽しむというよりも、サーバー上に用意された仮想世界での生活を楽しむRPGと言えます。

気の合う仲間とおしゃべりをするのもよし、友達と協力してお金を稼いで家を建てるのもよし、プレイヤーそれぞれの楽しみ方があります。UOをプレイするためには、製品のほかに、サーバーへの接続料金(月10ドル固定制)を支払う必要があります(プレイ開始後1ヵ月間は無料)。

#### ULTIMA ONLINEサーバーマップ



現在、サーバーは世界中に設置されているが、一つのサーバーで最大3000人が同時プレイ可能。実際に三つのサーバーが用意されたことによって、ネットワークプレイが簡単に快適になりました。

# ネットワークゲーム入門

## ネットワークゲームを始めるにはなにが必要？

まだ、インターネットに接続していない人にとって、ネットワークゲームは雲をつかむような話に聞こえるかもしれませんが、しかし、やってみると意外に簡単。これだけインターネットが注目されているんだから、ためらうことはありません。ここでは、インターネットを使ってネットワークゲームを始める人のために、最低限必要な器材について説明しましょう。

### ネットワークゲームに必要なものは、

- ①パソコン
- ②電話回線
- ③モデム
- ④プロバイダーとの契約の四つです

ネットワークゲームを始めるには、まず、パソコンをインターネットに接続させる必要がありますが、Windows 98の「インターネット接続ウィザード」を使えば、設定は簡単です。電話回線については、自宅の壁にモジュラージャックがあるかどうか確認しておきましょう。

次にモデム。モデムとは、アナログの電話回線を使ってデータ(デジタル信号)を送受信するた

マイクロ総合研究所の「MRV56XL」。最高56Kbpsの通信速度に対応しており、最低価格は1万5,800円



NECの「Aterm IT75/DJ」。TAの箱と後ろに計二つのUSBポートを装備しており、パソコンとの接続が簡単。価格は4万2,800円

めの装置で、2万円以下で購入できます。すでに持っているという方も多いと思いますが、通信速度は28.8Kbps以上のものを用意しましょう。

パソコン、電話回線、モデムが用意できたら、最後はプロバイダーと呼ばれるインターネット接続業者へ、サービスの利用を申し込みましょう。プロバイダーの選び方については、p.26で紹介していますので、そちらを参考にして下さい。

必要な機器はパソコンとモデムだけ

## ネットワークゲームの環境を快適にしてくれるINSネット64

多くの家庭では、アナログ回線を使った電話を利用していますが、NTTのデジタル回線サービス「INSネット64」(通称iSDN)を利用すれば、より快適にネットワークゲームが楽しめるようになります。

ULTIMA ONLINEは、ゲームプログラムのバージョンアップが毎週のように行われていますが、更新されたプログラムはすべて、ネットワークゲームの動作環境

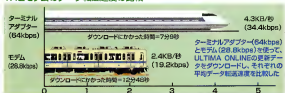
ークを使ってパソコンに送信されます。この場合、INSネット64を使っていれば、アナログ回線より短い時間で、データを更新することが可能です。

INSネット64を利用する場合は、モデムの代わりにターミナルアダプター(TA)という装置を使います。価格は、モデムよりやや高めですが、2~4万円程度で購入できます。

ゲーム名	ジャンル	通信速度	最大同時プレイ人数
DIABLO		14.4Kbps	4人
ULTIMA ONLINE	RPG	28.8Kbps	3000人
Age of Empires	シミュレーション	28.8Kbps	8人
QUAKE II		28.8Kbps	64人
UNREAL	3Dシューティング	28.8Kbps	16人

主なネットワークゲームのほとんどは、28.8Kbps以上の通信速度を持つモデムが選ばれ、プレイできます

### TAとモデムのデータ転送速度の比較



INSネット64とTAを使えば、ネットワークゲームの環境が快適になります

### ④プロバイダー

インターネットへ接続するためのサービスの申し込みをします

### プロバイダー

### ②電話回線

壁にあるモジュラージャックとモデムを、ケーブルで接続します

### ③モデム

ネットワークゲームを楽しむためには、28.8Kbps以上の通信速度を持つモデムが必要になります

### ①パソコン

Windows 98がインストールされたパソコンであれば、インターネット接続のための設定が簡単です





# ネットワーク接続のコストを 月額五千元以下におさえよう

## インターネット激安接続計画

ネットワークゲームに熱中すると、長時間、インターネットに接続したままになって、知らない間に何万円という料金を請求されることがあります。しかし、通信料金の問題については、固定料金制のサービスを利用することで、月額5,000円以下におさえることが可能です。ここでは、NTTの定額通話サービス「テレホーダイ」と、低額固定料金で利用できるプロバイダーについて紹介します。

### 1,800円でネットワークゲームし放題の テレホーダイサービス

電話回線を使ってインターネットに接続する場合、通話料は、昼間であれば3分10円、午後11時から午前8時までの深夜・早朝では4分10円となり、1時間で150～200円となります。毎日1時間、ネットワークゲームを楽しんだ場合、1ヵ月で4,500円～6,000円の通話料が請求されますが、この通話料を、月額1,800円の固定料金に抑えたサービスが「テレホーダイ」です。

テレホーダイの対象となる時間は午後11時から午前8時までで、サービスの対象となる通信先(プロバイダーのアクセスポイント)の電話番号は2つしか選択できないという制限があります。しかし、対象時間内であれば、何時でもネットワークゲームがプレイできることになります。

また、p.025で紹介したINSネット64を使っている場合は、「INSテレホーダイ」が利用でき、通話料は月額2,400円になります。

通信料金の比較 (午後11時から午前8時の場合)

	ダイヤル通話料	テレホーダイ1800(アナログ回線)	INSテレホーダイ(ISDN回線)
市内通話	10円/4分	1,800円	2,400円
隣接区域への通話 (20km以内)	10円/2分	3,600円	4,800円

市内にプロバイダーのアクセスポイントがなく、20km以内の隣接区域へ接続する場合、テレホーダイの料金は3,600円になります。



ネットワークゲームを長時間プレイしていると、多くの電話代がかかってしまいます。しかし、テレホーダイを利用していれば、時間を気にすることなくネットワークゲームが楽しめます。

## 月額2,000円以下で利用できるプロバイダーを探そう

郵政省の調べによると、1998年2月時点で国内のプロバイダーの数は2576社もあるそうです。ここから自分の目的に合ったプロバイダーを選ぶのは大変です。そこで、ネットワークゲームを楽しむための、プロバイダーの条件をズバリご紹介しましょう。ポイントを絞れば、プロバイダー選びは実に簡単です。

### POINT ▶ 市内にアクセスポイントがあるか?

料金が安く、快適に利用できるプロバイダーでも、市外や県外にアクセスポイントがあるようでは電話代が高くなってしまいます。また、テレホーダイを併用する場合も、市内もしくは20km以内の隣接区域にアクセスポイントがあることが条件となります。

### POINT ▶ 従量制と固定制

料金は、利用した時間に応じて課金される従量制と、月々決められた金額を支払う固定制に分けられます。長時間プレイすることが多いネットワークゲームの場合は、固定制がお勧めです。金額については月額2,000円前後が目安で、できれば入会金も安いところを選びましょう。ただ、アクセスポイントの混雑状況や回線速度については、なかなか正確な情報が得られないので、知人が使っているプロバイダーの評判を聞いたり、ネットワーク上で知り合ったゲーム友達からアドバイスを受けるのがいいでしょう。



「2,000円で食べ放題」といった感覚で、固定料金制のプロバイダーを探して、思う存分ネットワークゲームを楽しみましょう。

月額2,000円以下で利用できる代表的なプロバイダー

プロバイダー名	月額固定料金	入会金	問い合わせ先
アルファネット	980円	なし	03-3376-7631
INTERLINK	1,000円	3,000円	03-3917-3711
teleway シリウス	1,850円	なし	0070-800-464955
日本テレコム ODN	1,950円	なし	0088-86
NETAGE	2,000円	なし	06-868-1313
Highway Internet	2,000円	2,000円	0120-403-410

全国に10箇所以上のアクセスポイントを持つプロバイダーをビッグアップしにおました。料金が固定なので、時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめます。



# ネットワークゲームを始めよう

インターネットに接続できる環境が整ったら、ゲームをインストールしてサーバーに接続してみましょう。サーバーへの接続といっても、難しいことはなく、通常のゲーム画面からマニュアルどおりにメニューを選択していくだけです。ここでは、DIABLO、ULTIMA ONLINE、QUAKE IIの接続方法を紹介しますが、基本的な流れはそのほかのゲームでも同じです。

## メニューを選んでいくだけで自動的にサーバーへ接続可能

DIABLOを例に、サーバーへの接続方法を紹介します。インターネットに接続している状態でゲームを起動し、メニューの中から「MULTI PLAYER」を選びます。次に「SELECT CONNECTION」のメニューから「BATTLE.NET」を選択するだけで、後は自動的にサーバーへ接続します。接続後のアカウントの作成については、以下の画面写真を参考にしてください。battle.netのチャットで、気の合いそうな仲間を見つけ、一緒にダンジョンを探索しよう。

ここだけ読んで即プレイ開始

### DIABLO



MULTI PLAYERを選んで、「SELECT CONNECTION」から「BATTLE.NET」をクリックして「OK」を押す



初めてbattle.netにアクセスする場合は、ユーザー名とパスワードを入力して新しいアカウントを取得します

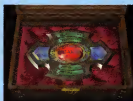


アカウントの作成されるとチャットウィンドウが開くので、ここで仲間を見つけてください。2~4人のメンバーが集まったら、左の「Create」ボタンを押してダンジョンにもくもく冒険をしよう



すでに始まっているゲームに参加する場合は、上のボタンで「Join」を押すだけで、次に「Matching Public Games」の中にあるゲーム名を選択し、名前とパスワードを入力しよう

### ULTIMA ONLINE



オープニングムービー終了後に現れるメインメニュー。ここで「ENTER BRITANNIA」をクリック



ログイン画面で上段にアカウント名、下段にパスワードを入力して「CHARACTER SELECT」をクリックするとサーバーのリストが表示されます



サーバーに接続すると「CHARACTER SELECT」画面で自分のキャラクター名が表示されますが、初めて接続する場合は左の「CREATE CHARACTER」をクリックして、新規に作成しましょう



ヘアスタイルや肌の色を自由に選んで、自分の分身を作ろう。このキャラクターでいよいよULTIMA ONLINEの世界にデビュー

### QUAKE II



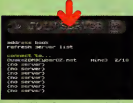
メインメニューで「MULTIPLAYER」を選択し、まずは「player setup」を選んでキャラクターの設定をしよう



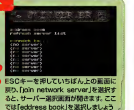
自分の名前を入力し、キャラクターの容姿(skin)を選択しよう。ゲーム中では自分の姿は確認できませんが、対戦相手はこのキャラクターに対して攻撃をかけてきます



ここでは、サーバーのIPアドレスを入力します。アドレスについては、Play Onlineで連載している「IMPULSE 98」の欄を参考にしてください



ESCキーを押して「JOIN SERVER」の画面に戻り、「refresh server list」をクリックすると、先ほど登録したサーバー名が表示されます。このサーバー名を選択すると、サーバーへ自動接続し、ゲームが開始されます



ESCキーを押していちばん上の画面に戻り、「Join network server」を選択すると、サーバー選択画面が開きます。ここでは「address book」を選択しましょう

### QUAKE IIのサーバーが簡単に見つかるツール



シェアウェアソフト「Kaillash」を使えば、QUAKE IIのサーバーを探索することができます。ソフトは、開発元のKaillash社のホームページ(URLは<http://www.kall.net/>)で入手できます

# ただで遊べるネットワーク

今回のただで遊べるネットワークゲームは、初心者の方でも、すぐに無料で楽しめることのできるゲームを厳選してお届けする特別編。麻雀、ボードゲーム、RPG、バトルレース、絵伝言など、紹介するゲームのジャンルもバラエティーに富んでいるので、きつと気に入るゲームがあるはずだ。ぜひプレイしてみよう。

文/杉山淳一

ネットワーク上で繰り広げられる  
雀士たちとの熱い戦い

## インターネット ジャン荘「東風荘」



まずはロビーで「客」または「予め客中」の席を探す。行きたい席を決めたら予約ボタンを押す。メンバーがそろったら自動的にゲームが始まる仕組みだ

**Information**  
OS: Windows 95/98/NT 4.0  
CPU: i486DX2 66MHz以上  
メモリー: 16MB以上  
ビデオ: 640x480ドット、256色以上  
HDD容量: 4MB以上

### 大人気の手軽なフリー麻雀 Rate値の導入で対戦もホットに

いまや日本で最も有名な麻雀サーバーへと成長した東風荘。インターネットプロバイダー「GIGANET」が運営している。だれもが遊べるフリー麻雀だ。クライアントソフトは<http://mj.giganet.net/>からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

東風荘という名前のとおり、基本的には東風戦しかできず、東ラズで4人と3点に達していなければ南入、西入へ続いていく。ただし、南入以後はデスマッチで、だれかがバラスになって上がつたときに終了となる。

東戦のみというルールは、まだインターネットの環境がじゅうぶんでないころの名残だろうが、人気度が高まること多いせいか、現在でも東南戦には移行されないようだ。もしかすると、この「ちょっとだけ遊べる」感覚が人気の秘密なのかもしれない。昼も夜もにぎわって



ノートパソコンでも快適に遊べる。小ぶりのメイン画面、簡易の動作確認で遊べるようにとの配慮からか、卓もとてもシンプルなデザインだ

て、さすがに待合室のチャットではラグが大きいけれど、卓を囲んだときの会話はスムーズ。ルールは部屋によって異なり、東風荘は食い断無し、第2東風荘は食い断あり、第3東風荘はサンマ(3人打ち)もできる。また、成績は自動的に保存されて、勝率が良くなるほどRateというランク値が増え、競技色の強いランキング卓に参加できる。最強の雀士はここから生まれるのだ。

大人気の麻雀サーバーだが、新興の麻雀サービスと比較すると、スピードがちょっと遅いような気がする。しかし、歴史があるだけにルールも洗練されているほか、Rate値の採用によって、実力の均衡した人間同士で対戦できるのはうれしい。

## インターネット麻雀「Jong Plugged」(ジャン・プラグド)



客物の麻雀卓に近いメイン画面。下にはチャットウィンドウがあり、手帳と対戦の履歴が少なくて良い。グラフィックが細かいのと高解像度だと目立つ。800x600ドットがベスト

**Information**  
OS: Windows 95/98/NT 4.0  
メモリー: 32MB以上  
ビデオ: 800x600ドット以上、8VGAカード  
HDD容量: 10MB以上  
サウンド: Windows対応サウンドカード

### βテスト中の最新麻雀サーバー 有料化が予定されているが完成度は高い

今、人気急上昇の麻雀サーバーが、インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」だ。1999年3月に本サービス開始予定のSo-netが展開する有料ゲームサイト、「Party Crew」のゲームタイトルの一つだ(詳細はp.042、043の記事を参照)。現在はその正式スタートへ向けて、オープンβテストが行われている。クライアントソフトは<http://game.so-net.ne.jp/jpong/>からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

ルールは東南戦で、西入、北入も可能(東風戦も選択可)。西入以降も4局までたっぷり遊べるため、ほとんどの麻雀と変わらない。演出の部分が凝っていて「ボン!カン!」などの声や、女性、男性、雀魔、犬から選べたり、麻雀卓のデザインも4種類から選べるほかでできる。また、チャットコマンドには、電報(超話)機能や

ハンドル名検索機能があるので、知り合いと待ち合わせで遊ぶときに便利だ。同じ面子でずっと遊べる一般卓を使えば、ほとんどコソコソ麻雀と変わらない。

マウスでの操作性もスムーズで、テレホーダイタイムでもストレスなく遊べる。何らかの理由でサーバーから落ちてしまっても、代打ち機能が働いての卓の仲間迷惑をかけることもない。無料ネットワーク麻雀としては、現在もっとも良くできたゲームと言える。

ただ、無料で遊ぶための登録なのに、So-net会員以外がクレジットカード番号の入力を求められるのがちょっと納得できない。それでも、有料化しても遊びたいと思えるほど良くできている。



食い断、二面牌、自摸つてかかるときの待ち時間などは、卓を巡回してそれぞれのメンバーが選り手。全員の選択が一致すると、ゲームが始まる

## MSN Gaming Zone



### かわいらしい戦略シミュレーション ANTSが最近の流行

チェスやREVERSI(オセロ)、囲碁などのテーブルゲームや、ブリッジなどのカードゲームを含んだ、合計12種類のゲームを無料で楽しむことができるMSN Gaming Zone。手軽にゲームを遊びながら、プレイ相手とのチャットも楽しめる。

ホームページ (<http://zone.msn.com/>) の右上にある「Signup to play games」のボタンから、登録フォームへジャンプできる。そこでIDとパスワード、電子メールアドレスを登録しよう。登録が済むと承認ページにジャンプするので、そこで「Sign In Now」というボタンを押せば、自動的にMSN Gaming Zoneのクライアントソフトがインストールされる。

あとはゲームリストから遊びたいタイトルのクライアントソフトをダウンロードしてインストールすれば、好きなゲームを楽しめる。

最近では、「ANTS」というシンプルなるリアルタイム戦略シミュレーションがはやっている。アリが主人公の映画「アントツ」がモデルのゲームだ。ゲームの目的は、働きアリにコマンドを出し、武装させてライバルのアリをやっつけること。アリは、アイテムを拾うとパワーアップでき、えさをたくさん集めてライバルを倒せば得点が入る。各シナリオごとに決まっている6分から12分程度の制限時間内に、どれだけ得点を稼げるかを競うというものだ。

### ルールが分かるとハマる SPADESも面白い

落ち着いてプレイできるテーブルゲームもお勧めだ。それぞれのゲームにはGame Roomがあり、それぞれのRoomで皆が好みのゲームを楽しんでいる。「GO」(囲碁)をプレイしながらチャットを楽しんでいる紳士たちもいれば、「BACKGAMMON」を楽しんでいる女性たちもいる。MSN Gaming Zoneは社会人のプレイヤーが多



利用ゲームとしては、囲碁とオセロがある。囲碁にも、囲碁は結構人気があるようだ。タイムラグの心配もなく、快適に遊べる。



ゲームを選択してGame Roomをクリックすると、現在オープンしている他の対応分も、左側をクリックすれば、簡単にゲームスタート。すでに参加した人をクリックすると、その人がプレイしているゲームを観戦できる。



4人まで参加可能なANTS。遊んでいるおもしろいゲームに集まり、おもしろいプレイを他プレイヤーに示すのに、アイテムを拾うと、アリがパワーアップする。

いようで、オフィス街のサパークラブのような雰囲気だ。

さて、今ここでいちばんの人気は「SPADES」。4人で遊ぶカードゲームだ。ルールを簡単に説明すると、順番にカードを出していく。いちばん強いカードを出した人が総取りしていく。ただし、各自で総取りする回数を予告して、予告回数を達成すればその回数×10点と、予告の回数を越えた場合は、越えた回数分×1点点が加算される。予告を達成しなければ、予告の回数×10点を引いていく。自分の向かい側に座った人とチームを組んで予告回数を合計を合算し、得点合計が500点を越えたチームが勝ち、というのだ。ちょっと難しいが、ルールが分かるとハマるようになるだろう。

プレイできるゲームの選択肢が多いので、お気に入りのゲームはさっと見つかるはず。メッセージはすべて英語だが、プレイヤーはやさしい人ばかりで、カタコトの英語でも応答してくれる。また、タイムラグもほとんど無く、快適にゲームを楽しめる。さあ、今日も夜明まで、にぎやかに遊んでいこう。

### 体験版対戦サーバーとしても使える

MSN Gaming Zoneは、マイクロソフトからリリースされている全タイトルのマルチプレイヤーサーバーとしても活用。他社タイトル「FORSAKEN」や「RAINBOW SIX」、「QUAKE II」などのマルチプレイにも対応している。対応タイトルのリストは[http://zone.msn.com/msn\\_playgame\\_all.asp](http://zone.msn.com/msn_playgame_all.asp)で確認できる。基本的には製品版でしか接続できないが、中には体験版でもMSN Gaming Zoneを利用できるものもある。以下がそのリストだ。

#### 体験版の対応タイトル

Fortner Ace
HELLBENDER
JEDI KNIGHT DARK FORCES II
OUTLAWS
Outlaws: QUAKE II
TANARUS
XCOM INTERCEPTION
X-MING VS THE FIGHTER
BICYCLE CARD GAMES
Cart Precision Racing
Monster Truck Madness
Monster Truck Madness
Microsoft Golf 3.0
Age of Empires
Age of Empires Expansion: The Rise of Rome
Game Combat: A Bridge Too Far
UltraCorps
Urban Assault



大人数のトランプゲームSPADES。ルールが分かってすぐ遊べた。囲碁やオセロよりも、囲碁は結構人気があるようだ。タイムラグの心配もなく、快適に遊べる。

Information	
OS:	Windows 95, 98
メモリ:	16MB以上
ビデオ:	640×480ピクセル以上のVGAカード
ハード:	30MB以上
サウンド:	Windows 95互換サウンドカード

手軽なゲームの数々と  
コミュニケーションが楽しめる社交場

# ただで遊べるネットワー

本格派ネットワークRPG  
2000種類のNPCが住む広大な世界

## THE 4th COMING

### 初心者にも分かりやすいシステム NPCとチャットできる!?

「THE 4th COMING」(以下、T4C)は、本格的なネットワークRPGだ。現在はβテスト中のため、無料で参加できる。ちょっとプレイすればシステムの大まかな概要が把握できるようになっているので、T4CはネットワークRPGの初心者でもとつきやすいゲームだと言える。  
<http://www.the4thcoming.com/beta/>にてアカウントの登録を済ませ、そこからクライアントソフトをダウンロードし、インストールすればプレイできる。

現在稼働しているサーバーには、モンスターや人間を含むノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)が200種類以上も設定してある。モンスターとは戦うのだが、NPCとの対話にチャット形式を採用しているところが面白い。

話し相手に近づいてクリックすれば、そのまま会話スレッドが始まり、メッセージは発言した人の上に表示される。NPCのせりふの中で、白く表示されている単語がキーワードだ。その単語を含む会話をタイプすると、NPCの次のせりふが表示される仕組みになっている。例えば、せりふの中で「ここで武器が買えるぞ」という意味の言葉が出て来たとしよう。すると、普段は緑色で表示されている英文の中で「buy」という単語が白く表示される。そこで「I will buy yours.」というように、「buy」が入ったテキストを入力すると、ショップ用のウィンドウが開いてアイテムを購入できるという仕組みだ。

この仕組みは、武器屋に近づいたり、商人をクリックしただけで売買ウィンドウが開くタイプに比べると少し面倒かもしれない。ただ、人間同士のチャットに合わせてNPCとのコミュニケーションも統一されているので、違和感がない。アクセスしている人数が少ないときの雰囲気作りも考慮されているのだろう。



T4Cで最も長くできているのがNPCとの会話。青い文字がNPCのせりふで、その中にある白い文字がキーワード。ちなみに、商人に対して「I will buy yours.」という単語で話し掛けると、売買ウィンドウが表示される。

#### Information

OS: Windows 95 / 98 / NT 4.0  
ServicePack3  
CPU: Pentium 90MHz以上  
(200MHz以上推奨)  
メモリー: 32MB以上  
HDD容量: 150MB以上  
サウンド: Windowsが対応サウンドカード



Ctrlキーと一緒に押せば、持ち物の一覧が表示される。アイテムはここへドラッグするか、ダブルクリックすれば拾える。

ドラゴンのそばから棺そのものをたどっていくと、墓でゾンビに襲われているNPCに出会う。ゾンビを退治できれば、新しいクエストが始まるのかもしれない。

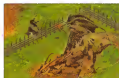


### 100種類のクエストも 操作性は良いが、動作はやや重い

T4Cでは、広大なマップの中に100以上ものクエストが用意されている。このβ版でも、つながれているドラゴンや、街の隅でゴブリンと戦っている戦士、墓地でゾンビに絡まれている町人などと遭遇する。始めはNPCと知らずに、プレイヤーだと思って助けに行ったが、ゴブリンやゾンビにあっさりと撃退されてしまった。クエストを楽しむためには、教会の地下などで小型モンスターと戦い、力を付けておいたほうが良さそう。

会話以外の操作はすべてマウスでできるため操作性は良いが、自分のキャラクターを移動させる際に少しラグを感じる。多分システムに取り入れられている要素が大きくて、重くなってしまったのだろう。100MB以上のファイルをダウンロードしなくちゃ遊べないというのも、ちょっと困る。

ただ、このT4Cはパッケージ版ソフトとしてリリースされる予定ではなく、インターネットプロバイダーのサービス用にサーバーソフトとして販売されているものなので、元々はローカルサーバーを前提にしてデザインされているのかもしれない。日本のプロバイダーが日本語版で採用してくれたら、このゲームをやるためにだけ入



会してもいいと思う。今後の展開を楽しみたい。

城外にいたドラゴン。捕らわれているので、自由に動けず動けず居るのだろうか



## ネゴグラ (NET NET GO GO GRAND PRIX)

### オリジナルマシンを作って対戦する 手軽でコミカルなバトルレース

「ネゴグラ(NET NET GO GO GRAND PRIX)」(以下、ネゴグラ)は、パーツを組み合わせて、「バトルドール」という競技用の思考人形を作り、ネットワーク上のレースにエントリーするというネットワークゲームだ。ShockWaveで作られているため、インターネットブラウザが使える。ShockWaveが動作する環境であれば、Windowsマシンだけでなく、Macでも気軽に参加できる。ファイアーウォールによる制限もないので、会社や学校からでも楽しめる。

運営元である「NetGame.Net」のホームページ(<http://netgame.net/>)でアカウントを登録してから、ネゴグラのページにジャンプするだけで、すぐにゲームを開始できる。

バトルドールは、体、足、しっぽの3パーツで構成され、そこに兵器と前兵器の2種類の武器を追加してレースに参加する。ボディのパーツには「重量」「速度」「バランス」などに特徴があり、武器にもそれぞれの特性がある。



五つのパーツはそれぞれ約50種類もあって、まったく違う特徴を持っているため、バトルドールの組み合わせは1億通り以上に上るのだ。



バトルドールを作る前にコースを確認したり、テストラン(練習走行)やテストレース(練習試合)で様子を見てチューニングを重ね、自信作を本選に参加させよう。

本選は1日に1回行われる。自分のバトルドールをエントリーしておく、ほかの参加者のバトルドールと共に8人1組でトーナメント方式のレースが実行される。そして、その翌日のレース結果が発表されるというシステムだ。つまり、1万人が参加すれば、1400回余りのレースが自動的に実行され、翌日までに優勝者が決まる。単なる競争ではなく、攻撃してライバルの動きを止めたり、後退させたりできるため、展開の読み方がとても難しい。勝利のかぎはコースの読みと、バトルドールの特性を研究することだ。

手軽に楽しめるネゴグラ。各パーツが、面白いデザインで描かれていて独特の味がある。動き方もユーモアたっぷりだ。友達を誘って参加し、一流のバトルドールメーカーを目指して頑張ろう。

#### Information

ShockWaveが動作するネットスケープナビゲーター4.0以上またはインターネットエクスプローラー4.0以上  
※通信は有線のもののみです



自分が勝ち進んだレースと決勝戦だけは、再戦して観戦できる。ライバルのバトルドールをクリックすれば、そのバトルドールを単体にした視点にも切り換えられる。



残念ながら「ふれあいおっちゃん」は標準装備で脱落。勝つための基本はパーツの特性を研究することだが、ライバルの攻撃を受けにも立ちまわることになる。

## 絵版伝言ゲーム&あなたもプロファイラー

### 伝言による 確信犯的脱線の面白さ

この二つのゲームは、インターネットホームページで楽しめる(<http://as2.c.u-tokyo.ac.jp/morimon/welcome.html>)。JAVAで制作されているので、ネットスケープナビゲーター3以上かインターネットエクスプローラー4以上があれば、だれでも参加できる。

「絵版伝言ゲーム」は、前の人が書いた絵を見て、その内容を描き、次の人に伝えるという伝言ゲームだ。確信犯的にネタを本家取りするが、ウケを狙っている参加者が多くて楽しい。

まずは、自分の直前に書いた人の絵が15秒間表示されるのでしっかりと覚えよう。その記憶を元に自分で絵を描き込み、タイトルを付ける。過去の絵版伝言の履歴を見てみると面白い。ノリをつかんだら気軽に参加してみよう。

「あなたもプロファイラー」は、警察の犯人像分析技術をマネた遊び。絵版伝言ゲームの要領で登録された絵を見て、勝手に犯人を予想するゲームだ。機転を利かせ、一発ギャグを狙って書き込もう。自分が犯人となると、証拠となる絵を書き残すこともできる。

ウケ狙いの参加者やさまざまな人が混在し、絵もヘタウマな人から芸術的な人まで十人十色。絵を描くに苦手、という人でも気軽に参加できるところが素晴らしい。雑誌に投稿する気分で、みんなで遊ぼう。

プロファイラーに描かれた手がかりは、犯人が描いた1枚の絵とコメントだ



参加する前に、過去の絵版伝言履歴を見て、傾向と対策を把握しておこう



いよいよ登場。JAVAスクリプトで作ったバトルドールは意外と扱いやすい

#### Information

JAVAスクリプト、JAVAアプレットが動作するネットスケープナビゲーター3以上またはインターネットエクスプローラー3以上





# Digital Anvil社

## 2年の沈黙を破り、ついに

クリス・ロバーツ氏率いるテキサスのプリティッシュ軍団、Digital Anvil社は、1999年に向けてなんと3本もの新作ゲームを制作していた。

### ゲーム界の大御所 クリス・ロバーツを知っているか？



かれこれ2年前の話になるが、ヒットゲームの映画化を期に、長年を籍していたOrigin Systems社を飛び出した有名デザイナーがいた。知る人ぞ知るクリス・ロバーツ(Chris Roberts)氏だ。業界では、かなり前から知られた名前だが、まだ30才と若い。それもそのはず、故郷のイギリスでは14歳でプロのゲーム作家としてデビューしており、Origin Systems社と契約を交わして進米したが19才の時である。「TIMES OF LORE」をはじめとするRPGを制作後、1990年代になって「WING COMMANDER」「STRIKE COMMANDER」などヒット作を連発した。彼が手掛けたWING COMMANDERシリーズの1から3までの総販売数は、僅に500万本は突破しているという。



ロバーツ氏はシリーズ5作目に当たる「WING COMMANDER: PROPHECY」の開発初期段階でOrigin Systems社を退社し、大げさな言い方をすると、しばらくの間「行方をくらましていた」。マイクロソフトやAMDの支援を受けてオースティンに新会社を設立したという話は伝わっていたが、何をしていたのか、どんなゲームを開発しているのかはまったく知られていなかったのである。

事実、当編集部でも、彼はゲーム開発から遠ざかり、ヨーロッパで「WING COMMANDER: THE MOVIE」の制作に没頭しているのだと考えていたのだ。



Digital Anvil社のスタッフ。左からニース・ロバーツ氏、クリス・ロバーツ氏、エリク・ロバーツ氏。そして社長のマーティン・デューズ氏。



クリス・ロバーツ氏のプロデュースで実装した「WING COMMANDER: THE MOVIE」のシーン。日本では、1999年に公開予定(配給:ギャガ)。



映画で実際に使われたキャラクターの姿も展示されていた。

### オースティンのど真ん中に陣取った 若きデジタル職人たち

11月中旬のある日、マイクロソフトから招待された本誌は、Digital Anvil社の新作を見るために、テキサス州のほぼ中心部に位置するオースティン市に出かけた。日本ではなじみがない場所だが、人口の10%近くがコンピューター産業に従事しているといひ、Texas Instruments社などのアメリカのメーカーをはじめ、日系の電子機器企業も多く進出している。ゲームソフト関連では、先に挙げたOrigin Systems社を筆頭に、「TUROK DINOSAUR HUNTER」を制作したAcclaim Studios社やION Storm社の支社「UNREALエンジンを使ったRPG「DUES EX」を制作中」のほか、大小さまざまなソフトハウスが本拠地になっている。

Digital Anvil社のオフィスは、州庁舎に続くメインストリート沿いの、1800年代に建てられた古い倉庫を改造したビルにある。保存文化財に指定されているため、オリジナルの壁を傷つけないように、内側に二重に壁が作られている。古い建物ではあるが、50人ほどが入場できる映写室などが備わった近代的なオフィスだ。旗揚げ以来2年半がたった今では、ここで85人もの開発者が六つのプロジェクトに従事している。



## 潜入ルポ 姿を見せたうわさのソフトハウス

### ■ 新時代を予感させる注目の作品群 ■

ロバーツ氏の代表作であるWING COMMANDERシリーズを順に追ってみると、アニメーションからフルモーションビデオ(以下、FMV)へと、時代を経るごとにハリウッド的なものに傾倒しているのがはっきりと分かる。しかし、今回各国のプレスに向けて発表された作品の中にはFMV使用のものが一つなかった。正直言って意外な気がしたが、これについては、「WING

COMMANDERのストーリーを進行させていく最上手段としてFMVを使用した。FMVがベストな方法だとは昔も今も思っていない」と語る。

以下、今回紹介された1999年から2000年にかけて登場予定の4作を、それぞれ解説し、デモや個別インタビューから判断した本誌なりのインプレッションを掲載する。

### 宇宙空間でのドッグファイトが満喫できる

## STARLANCER

最初に紹介された「STARLANCER」は、長期間開発の得意分野であるスペースコンバットシミュレーションだ。4作中ただ一つの外部プロジェクトではあるが、開発元のWarthog社(クリス・ロバーツ氏の弟、エリン・ロバーツ氏(Erin Roberts)がイギリスを国に残してきた開発チーム。過去にPRIVETEERシリーズなどを制作し、エリン氏の指揮の下にクリス・ロバーツ氏を支えてきたのが彼らである。

STARLANCERのストーリーは、近未来の太陽系を舞台に、地球外コロニーの確保に走ったアメリカ、イギリス、ロシア、中国の4大国が戦争に突入するというものだ。宇宙規模とはいえず、戦闘の基本はドッグファイトであり、プレイヤーの戦果によって次のミッション内容が弱々となっていく。マルチプレイモードでは、インターネットやLANで最大8人の対戦が行える。

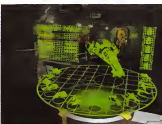
このゲームで驚かされるのが、軍司令部内の様子である。WING COMMANDERを含む従来のゲームなら、ロビーやフリーフィングルームは静止画で表現されていた。しかし、このゲームでは、プレイヤーキャラクターが実際に司令部内を歩き回れるのだ。戦闘など激しいアクションのない場面だからこそ、美しいアートで基地内を表現した点は賞賛的なアイデアと言える。ロビーではモーションキャプチャーされたCGキャラクターが立ち話をしているし、フリーフィングルームに入ると、ゲームが凍結されることなく、女性司令官がミッション内容を伝えてくる。その次に、画面左に出てくるホログラフィーを使って、そのミッションにあった戦術と、搭載する弾頭の選択ができる。

格闘戦から飛び出せば無限の宇宙が待っている。機首を動かすと、遙くの星が縦列に流れ、遠さが強調されているのが感じられた。



基本戦闘画面

フリーフィング後はホログラフィーで戦術戦や武器を選択する



ジャンル: スペースコンバットシミュレーション  
発売時期: 1999年春



ミッションフリーフィングはCGの司令官が行う

## 期待大の3D戦略シミュレーション決定版

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション  
発売時期：1999年秋

## CONQUEST: FRONTIER WARS

エリン氏のプロデュースによる「CONQUEST: FRONTIER WARS」は、Digital Anvil社のゲームとしては異色の3Dリアルタイム戦略シミュレーションである。Sierra Studios社から近日発売予定の「HOMEWORLD」と比較してしまうが、完全3Dの宇宙というわけではなく、2軸の移動はできないままになっている。その理由としてエリン氏は、「シンブルなインターフェースでプレイヤーに集中してもらうために」と説明する。実際、すべてがマウス操作で行えるように工夫されており、ズーム機能はインテリマウスのホイールの上下運動で利用でき、カメラはホイールをクリックすることで90度ずつ回転させることができる。

22世紀、テラン(人類)は資源確保のため、タウ・セティ星、およびシリウス星系まで進出し、ある惑星に基地を発見する。その使用法を模索したところ、土著種族である昆虫型のエイリアン、マンティスの攻撃を受けた。しかも、そこに短命の生命体のセリアリウムや大型兵器のみを駆使するヴァイリアムなどが加わって、大規模な戦いが繰り広げられるのである。プレイヤーがシングルプレイで利用できるのはテランとマンティスのみだが、マルチプレイでは4種族すべてを使うことができるようになるという。

画面を見て気付くのは、やはり簡略化されたインターフェースで、取っ付きやすいように配慮されているのが分かる。プレイの手順としては、手近な惑星の横にホームベースを建設し、資源採取用衛星などを配置しつつ戦力点を蓄え、そのほかの惑星にも手を広げていく。一つのマップに16個までの惑星が配

置かれるようで、ちゃんと惑星本体と大気が直うスピードで回っているのが素晴らしい。

カメラ視点は360度回転させることが可能で、マップ中に点在するガス雲などの障害物に視線を回すこともできる。標準的なマップのほかに、勢力分布が一目で分かるクイントムもある。10数個の惑星を衛星に占領していくことで陣地が拡大し、勢力範囲が広がるのだ。

惑星付近にのみ設置できる「瞬間移動装置」でユニットを移動させることができ、エリン氏の言葉を借りれば、「これで自分の陣地の1角が確保されても戦力を迅速に集結させる戦法が取れる」のである。広い宇宙



戦闘ユニットは大小合わせた戦艦だ。ほぼ中央に戦艦機群像が現れているのが見えるだろうか

での無駄な移動を、こういう形で省略するのはプレイヤーにとってもありがたい措置である。

もう1点、CONQUEST: FRONTIER WARSの特徴を挙げるとすれば、それぞれの戦艦の船体に全備をゆだねる機能が使えらる点だ。船長たちはそれぞれ違った個性があり、個性が戦艦で行動するといふ。戦闘経緯から学習し、勝ち負けはランダムで行くという、RPG的な要素を持っているのである。敵もまたプレイヤーの動きを学習するといふから、なかなか面白い思考ルーチンを開発しているようだ。



詳細設定で船体が見出しにくいシーンはある(右側が出しやすい)



右からテラン、セティア、ヴァイリアム、マンティスの4種族

## 世紀末の感覚が味わえる究極のアクション

ジャンル：アクションアドベンチャー  
発売時期：1989年秋

## LOOSE CANNON

三つ目に紹介されたゲームは、発売元のマイクロソフトの旗印が目立つ作品である。シューティングの要素が強く、火炎放射弾や雷を放ち尽くしたり、路上の人間をひくこともできるという派手なゲームなのだ。マイクロソフト本社、ゲームグループGMのエド・フリース(Ed Fries)氏は、「開発陣とも今後話していくべきことであるが、現在のところ変更はない」と語る。開発を大切にする会社として、このゲームの過激さは異なるとはなさそうだが、8人までプレイできるとは驚かすくらいだ。せめてとも標準に発売されてほしい。

このゲームのプロデューサーを務めるのが、Origin Systems社時代に、CRUSADERシリーズを制作したトニー・スロベック(Tony Surobeck)氏。「LOOSE CANNON」の舞台となるのは、悪徳力者が暴走したために世界が多岐にわたる近未来のアメリカで、主人公Ashは警察に委託されたノンフィランダーとして、単身犯罪者たちと立ち向かうのである。最終的

には巨大犯罪組織の元締めを倒し結末のものが目的だが、20ほどあるミッションには四つから五つ程度のサブクエストがあり、資金が足りなければ、簡単な資金稼ぎをすることができるようだ。

見てももらったデモはオースティン街を再訪したマップだったが、このほかにも8都市と12の郊外マップを用意している。完成すれば、交通ルールを守って行動する人や車が街に溢れ、すいぶんどこでやがたものになるそう。

ミッションスタート前には、プレイヤーはマップ内の警察本部に赴き、許可書を得なければならぬ。武器の買い出しや車庫で修理なども行えるが、そのほかのビルに入り、近道としてパーツを盗み取れるという点とはできないよう。それはあくまでも犯罪の取り締まりというゲームプレイにフォーカスしている(スロベック氏)からである。

サブクエストはランダムに登場し、本編からの無断によって知ることはできる。内容はメインストーリー

とは関係ない。銀行強盗だとか人質事件の解決といったもので、金銭的に余裕があったり、忙しければ受ける必要はない。「一般人を殺害することもできるが、自分が警察に逮捕されれば罰金になるのでお勧めしない」とスロベック氏は言う。

デモでは車でのアクションシーンをメインに使用していたが、車身で戦うことも多いようだ。筆者は当初、車を降りてまっすぐ理由が何なのか理解できなかったが、Ashというキャラクターのアドベンチャーゲームだと考えれば分かるかもしれない。スロベック氏からの脱走で敵をほんろうしつつ、車で進入できないエリア内に入り込んでいくのである。そのため、車に搭載する武器だけでなく、スナイパーガンなどキャラクター用の武器も10数種類用意されているのだという。気炎効果も素晴らしいし、目が冴るに連れてゆくと夕焼けになっていく描写も、つい車を止めてついじみとほくそくくせたい気分になるだろう。

## 100人規模のマルチプレイが楽しめるDigital Anvil社の本命ゲーム

### FREELANCER

ジャンル：アクションRPG

発売時期：2000年

開発初期段階のため、実際のゲーム画面を見ることができなかったものの、battle.net形式で100人までのマルチプレイを想定したアクションRPGが発表された。クリス・ロバーツ氏との対談という形での説明のみだったため、ゲームの概観しかお伝えできないが、この(FREELANCER)は非常に野望に満ち溢れたゲームである。

宇宙に拡大したことで、国家が家系の単位に変わっていった未来のドラマで、プレイヤーはLiberty(アメリカ)、Bretonia(イギリス)、Kusari(日本)、Rhineland(ドイツ)の4家系に属して、36の惑星をまたいだ戦術や訓練を行う。プレイヤーキャラクターのグラフィックはそれぞれの家系のものが用意され、PeasantからElite Guardまで段階的に変化していくようだ。

ゲーム画面の想像力を膨らませるために例を挙げてもらったが、「宇宙空間ではPRIVATEER(みだりに艦船機などを使ったアクション)だけで、惑星上での基本型はBLADERUNNER(Westwood Studios社より発売中)のような作風になる」という。ハイポリッシュで表現された3D空間で、多いものなら1万ポリゴンに達するオブジェクトもあり、それらすべてをスローダウンすることなくレンダリングできるようなクワイクエンジンを開発中なんだと説明する。果たして、宇宙空間と惑星上でのグラフィックやアクションを同じエンジンで処理できるのかは不明だが、コンセプトアートなどは見る限り、Digital Anvil社の本命ゲームとなりそうな予感がする。本誌でも引き続き取り上げていきたいゲームの一つである。



100人規模のマルチプレイができるというFREELANCERについて語るクリス・ロバーツ氏



まだアルファにもなっていないため公開は見送られたが、コンセプトアートはほぼ仕上がっていた



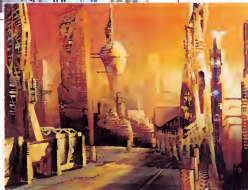
全米9都市が30°カワなり虫災に再燃されている



アクションの基本となる試乗車は110種程度から選択できる



アジト付近で、車から降りた日没の場面



マイクロソフトからの資金援助で設立した会社だけあり、作品はすべてマイクロソフトから発売され、MSN Gaming Zoneでプレイできるよう計画されている。また、DirectXに対応させるのはもとより、GlideやそのほかのグラフィックAPIにも積極的に対応させていくのだという。Digital Anvil社は1997年暮れになってAMDとも提携しているため、3DNow!やK7に最適化されることは間違いないだろうが、AGPやMMXへの対応については積極的なコメントはもらえなかった。

前出のフリス氏も話していたことだが、今回紹介した作品はインターフェースの簡略化などによる「取っ付きやすさ」とゲームプレイを煮詰めていくことで得られる「熱中度の高さ」を目標に作られているようである。STARLANCERとLOOSE CANNONではフォースフィードバック機能をサポートする予定もある。

1999年の夏以降、次々と登場してくるDigital Anvil社のゲームに期待したい。



# Play Online インタビュー with

戦略シミュレーションの大家、Firaxis Games社に潜入し、期待の「ALPHA CENTAURI」の制作者に会ってきた。

アメリカの首都に程近い場所にあるメリーランド州近辺は、東海岸ではマサチューセッツやニューヨークに続くハイテク産業地域である。ここに本拠地を置くMicroprose社は、1996年にSpectrum Holobyte社に吸収合併されている(名前だけは存続する)。その年に、Microprose社にいたブライアン・レイノルズ氏は、当時開発チームのコアメンバーだったシド・マイアー氏(Sid Meier, Firaxis Games社長兼開発担当ディレクター)、ジェフ・ブリッグス氏(Jeff Briggs, 同社社長)と共にFiraxis Games社を創設し、再出発することになる。

**Play Online** (以下、PO) まず、Firaxis Games社の名前の由来についてお伺いします。  
**Brian Reynolds** (以下、BR) 別に深い意味はないんだけどね。聞かえがいかりますよ。

PO でも社名を決めるプロセスはあったんでしょう？

BR はい。一応「人々を自然に楽しませる技術と創造性を掛け合わせる」ととか、社の口にもある「創造力の火の車輪」ということを表しているんですけどね。あと「世界最高の戦略ゲーム」ってのもあったな。

PO 要するに、まったくの語彙なんですね。Firaxis Games社として独立されたからの第1作となった「Sid Meier's GETTYSBURG!」(エレクトロニック・アーツより発売中、以下、GETTYSBURG)にも少なからず協力されているようですが、具体的には何をされたんですか？

BR 私はもともと歴史に興味があり、大学もその方面を出ているんです。GETTYSBURGでは歴史的な背景の考察やリサーチをして、ゲームテストとしても参加しました。

## ようやくターンベース制のシミュレーションでも ネットワークゲームとして 素晴らしいものになるという 確信を得ました

Firaxis Games社の3人。左がジェフ・ブリッグス氏、右がシド・マイアー氏。3人の議論により生まれていく作品が生み出されている



現Firaxis Games社副社長で、ALPHA CENTAURIのメインプログラマー、Microprose社時代はアドベンチャーゲーム数本の制作に関わった後、シド・マイアー氏の片腕として、COLONIZATION:2の制作にデビューし、大ヒットとなったCIVILIZATION IIで世界中の注目を集めた。電子の勇者の称号をデジタリス社、スクリーン・バーバーを自作作でしているほどの子細師。

Brian Reynolds

見た目で判断し難いが、地形が3Dになったことで戦略性も高まっている。下部右側にあるウインドウを見ると、今回は影の分布図に注いで勢力範囲の表示することが可能になっている

PO GETTYSBURGのパッケージには、「レイノルズの戦略マニュアル」といふ小冊子が付いていましたね。見たところ、あの写真はレイノルズさんのようですか？

BR ああ、あの昔風に撮ったやつですか。あれをやることになったいきつがあるんですが、Firaxis Games社にいる20人くらいのメンバーでGETTYSBURGのテストを兼ねて対戦をやったんです。それで優勝したのが私だったので、そのご褒美で作ったのがあのマニュアルというわけなんです。裏美を理由に仕事をさせられただけだったんですけど(笑)。

PO Microprose社では、「Sid Meier's COLONIZATION」でデビューされているんですか？

BR いえ。もともとアドベンチャーゲームをずっと制作してたんですよ。その後1991年に、Sid Meier's COLONIZATIONで戦略シミュレーションを初めて手掛けたのですが、あの作品が私のクリエイターとしての飛躍となったんです。戦略ゲームは作る側も非常に楽しめるものだ気付かせてくれたんです。

PO 「Sid Meier's CIVILIZATION II」(以下、CIVILIZATION II)は200万本近くのセールスを記録していますが、実質的にはあれもレイノルズさんの作品と言っているんですね。

BR そうですね。もちろん、彼も自分の名前を冠したゲームを出すわけですから、制作でも大きな役割を果たしていますし、あの作品も彼のオリジナル作品と勘弁されればこそです。それにシドの名前を付けていれば売れるのは事実だからね(笑)。

この作品について、彼は非常に誇りに思っているのでも、「自分の名前が全面に出ていないで構わない」とニコニコしながら話す。偉大なプログラマーの影のような存在であっても、自分が関わったゲームに対する愛着は相当なものだろう。もともと存在する素晴らしいアイデアをさらに巧みに盛り付けけるアレンジのうまさ、彼は持っているのかもしれない。「Sid Meier's ALPHA CENTAURI」(以下、ALPHA CENTAURI)もそんな作品なのだろう。

PO ALPHA CENTAURIはどんなゲームになるのでしょうか？ 見たところCIVILIZATION IIと似ていますか？

BR 確かにグラフィック面では大きな変更点はないですし、ターンベースの戦略シミュレーションですから前作と似ていますね。でも、地形は3Dに



## ブライアン・レイノルズ



ユニットはいろいろあり、建造物も多岐にわたる。開発者曰く、この作品の最後でどうなったか覚えていてほしい。画面中に文字が多いのは、ワンボタンで様々な基地の建設状況が表示される新機能。これで大規模な陣地の構築ができるだろう



現在アメリカでの広告に使用されているゲーム画面。ズーム機能が付いているが、ゲーム中からカメラを動かすことができる。画面中央の緑や白のラインは地形と、境界線を示す新機能の一つである



基本的な要素のウィンドウ画面。緑が食料資源、オレンジがエネルギー資源、水色が水資源を示している。この画面は「ゲームプレイ」を構成している

なっていますし、ゲームプレイという点を考慮すると、非常に進んだものになります。

**PO** ALPHA CENTAURIはCIVILIZATIONシリーズの真の続編とされていますが、差し支えはありませんか。

**BR** シリーズを作ったコアンパニーの多くが、今Firaxis Games社でALPHA CENTAURIを制作しているわけですから、ゲームの血統として見ればそれでいいと思います。

**PO** ゲームの背景はどうでしょう。

**BR** 表には書きませんが、実は前作のストーリーの続きでもあるんです。あの作品の最後でどうなったか覚えていてほしい。

**PO** 宇宙船を建造して、最も早く移住先に飛んで行った文明が勝つんだね。

**BR** はい、それとどろり着いたのがこの星であるという設定なんです。

**PO** おお、なるほど。

**BR** 惑星に不着したのはプレイヤーを含む7人のリーダー以下、少数の移住者なのですが、すでに基本的な文明は整っていますから、その星の調査や未知の技術、軍事技術の開発といったことをします。もちろん、文明の進歩だけでなく自国の拡大もテーマです。惑星内の別の場所に着陸した別文明の来いともいえますから、敵地への侵略や自国の防衛といったシリーズの根本的な戦略要素は従来通りです。

**PO** ゲームプレイで変化した点はなんですか。

**BR** 一口で言うのも大変ですが、この新世界を統治することになるのが、7つに分かれたファクションと名付けられた組織なんです。拡大路線、経営、エコロジーなど、それぞれ重視しているものも違い、長所短所もありますから、これだけで7通り以上のプレイができるということになります。

**PO** 敵対するリーダーたちもその重視する事項に従って行動するのですか。

**BR** ええ。要するに前作と根本的に違う点は、ALPHA CENTAURIは

“文化の異なる部族”ではなく、“違う哲学を持った集団”との攻防戦となることです。それぞれ独自の哲学に従った行動をしますし、意見も出てきます。このゲームでは、“プラネタリアンカウンシル”というファクションの代表者が集まる会合を開くことができます。例えば、膨大な人口をサポートするために、極端な水を溶かして多くの水を得るべきかどうか、などという個々のファクションでは大きすぎるプロジェクトを決定する国連のようなものです。ここでも意見の対立がそれぞれの思想によって起きることがあります。

**PO** なんだか他国との駆け引きが面白くなるようですね。

**BR** そうですね。われわれがこの作品で力を入れている部分が、他国との外交部分なんです。前作は5択くらいしかなかったですが、ALPHA CENTAURIでは、技術提携や軍事条約といった事柄以外にも、物資の輸出入など100以上に及ぶ細かい交渉が行えるようになっているのです。先ほどのプラネタリアンカウンシルですが、敵と友好的に接したり、うまく自分側に引き込むことでカウンシルの会長に選出されて体制を優位にすることもできます。

**PO** 政治の体制は民主主義に固定されているのでしょうか。

**BR** 今後は未来がテーマですから、民主主義が一番だというのではなくて、プレイヤーが自由に政治体制を作り上げられるようにしています。

レイノルズ氏は“前作”という言葉は何度も使用しているが、これがCIVILIZATIONシリーズを指していることは賢明な読者には分るだろう。CIVILIZATION自体の権利はMicroprose社が保持しているため、実質的には次作であっても公にはそう言えない。実際、前作は前作なりに、数本の後続ゲームの発端を構えているからだ。

さて、ALPHA CENTAURIでコアとなる外交部分についての話は聞いた。だが、ゲームプレイでの重要点はこれだけではない。





# SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

使用するユニットは各種パーツを組み立てて自由のものを作れることになる。製作したものにネーミングできるようにになっているとこがうれしい



**PO** グラフィックは一見取って見えますけど、よく見れば地形が本当に3Dになっていますね。

**BR** しかも、今頃は山を削るとか、森を切り開くという行為だけではなく、海の埋め立てなど地形を大きく変化させることが可能になっています。

**PO** 気象の変化もあるそうですね。

**BR** はい。例えば、雨が降る方向というのは西から東への基本パターンに固定されていますが、これによってその島の西側はよく雨が降って食料生産の効率が上がる、山脈を開けた東側は乾いた土地になるなど気候に違いが出てきます。

**PO** プレイにも影響するのですか？

**BR** もちろんですよ。例えば、さっき説明した地形を変化する Terraforming という技術が身に付けば、山を削って向こうの土地にも雨を降らせて食料生産に連した土地を作るとか、その反対に山を盛り上げて敵の資源を減らすという行為が考えられますね。

**PO** 画面には街とユニット以外にもいろいろなモノが配置されていますね。  
**BR** ALPHA CENTAURI では、街ではなく、居住施設という概念なんです。よって、リサーチラボや食料生産用の施設は、その範囲内にあるマス目であれば建設することができるようになっています。

**PO** ユニット関係で変更部分はほかにありますか？

**BR** いっぱいありますよ。この惑星には知覚生物はいませんが、数種類の生き物が生活しています。自分のテリトリーに被害を与えることもありですが、リサーチすることによってその生物の仕組みを知り、逆に自分の技術に応用することも可能になります。

**PO** 具体的な例を挙げてください。

**BR** マインドワームという生物がいますが、この生き物をリサーチすることによって人類は人心の仕組みについて理解でき、コントロールすることさえも可能になるのです。

**PO** ということは……

**BR** (ニヤリとして) そうなんですよ。それ以後、武力だけではなく超精神力で攻撃するようなユニットを生産することができるようになります。前作では、重兵器ユニットを大量生産すれば簡単に勝てたり、防御することができたが、今回はプレイヤーには武力系と精神系のユニットをバランスよく作っていくことが求められるでしょうね。どちらか一方だけではとても勝てないですし、かといって両方を大量生産するには膨大な時間と費用がかかってしまいます。



マインドワームの初期アートワーク。この生物を研究することで人類の受け取る恩恵は多岐にわたる。未知の惑星を探索して、より高い文明を築くという理想が、前作の二番煎じじゃなく、新しい

**PO** VEHICLE DESIGN (車両デザイン) というオプションを見かけました。  
**BR** ALPHA CENTAURI では、技術や文化を進化させてユニットが作れるようになるのではなく、車両ユニットに取り付けるパーツを開発できるようになります。その概念を踏まえて、ユニットそのものを作り出すのではなく、プレイヤーが開発したパーツを組み合わせてユニットを生産していきます。シャーシ(躯体)、武器、シールド、エンジン部分となるリアクター、それに二つの特殊能力の計6種類を組み合わせてユニットを製作できるのです。

**PO** すいすいですね。特殊能力とはどんなものですか？

**BR** サイクックユニットに対する抵抗力とか、ステルス能力などですね。

**PO** 建設ユニットに関しては？

**BR** えーっと、そうですね。海上、または海中にまで領土を広げることが可能になっています。

**PO** CIVILIZATION でも海上でシールドを生産できるような建物がありました。

**BR** そうでした。でも ALPHA CENTAURI では実際に海中に居住区を建設したりできるんです。

ここまで読んでかなり複雑になっているのでは、と心配になった人がいるかもしれないので一応説明しておが、インターフェースは簡潔で見やすく、逆にプレイしやすくなっているようだ。このゲームが複雑に見えるというのは、制作者が細部にわたって作り込んでいるからであって、それはやり込めばやり込むほど味が出てくるゲームということではないだろうか。シド・マイアーズ氏が目指す趣きのこいゲームプレイの追求を、だれよりもレイノルズ氏本人が理解し、実践しているのであらう。

**PO** 画面を見る限り、2Dなのに境界線のようなものがあります。

**BR** ええ。これは前作でプレイヤーからの要望が強かった機能の一つだったんです。前作では近接する都市の境界線はウィンドウを切り換えることでのみ見ることができたのですが、ALPHA CENTAURI ではその必要がなくなります。

**PO** 技術の進歩が枝別れていくシステムはなんと呼ぶのですか？

**BR** われわれはテクノロジーツリーと名付けています。



まだ不明の部分が多いが、科学の進歩によって開発されるであろう新技術。バロクマター・ランスマー (超重力発生装置)。かなり特異に発着するものというだが、これによっていかに利がでるようになるのだろうか

# NEWS Summary

**PO** そのテクノロジーツリーにしろ、前作であった「世界の7不思議」の建設にしろ、ああいう機能がさらにゲームを奥深いものにしていったと思うのですが、ALPHA CENTAURIでも採用されていますか？

**BR** もちろんです。シリーズの重要な要素ですからね。未来をテーマにしている以上、架空のものを考えるのに苦労しましたが、なるべく現実味のある将来の技術や科学の発展を研究しながら制作しました。

**PO** 実際に今打見することが出来ますか？

**BR** ここにあるものかそうですよ（机を整理し始める。その表はテーブル敷きのように机の上に貼り付けられていた）。  
**PO** うわっ。何か込み入っていますね。数は増えていますか？  
**BR** そうですね。あまり遅くないですが、増えています。えっと、56あるんだっけ？

**PO** 考えるのが大変なんじゃないですか？

**BR** 開発のかなり初期段階で、この元になるアイデアはできていたんです。リサーチには時間をかけましたが、書き上げるのは早かったですね。その後、ゲームのバランスなどを考慮しながら変更しています。

1995年のE3では、戦略シミュレーションのターンベース部門で、すでにベスト賞を獲得しているALPHA CENTAURI。開発陣は決してターンベースにこだわっているのではないと言う。そのあたりをレイノルズ氏に聞いてみた。

**BR** ゲームにはそのゲームにあった面白さがあるわけで、特にCIVILIZATIONのような拡張型のゲームはリアルタイムに向いていない、というのがわれわれFiraxis Games社の判断です。何もトレンドに合わせてリアルタイムに変更する必要は感じなかったですね。

**PO** CIVILIZATION IIでは、ネットワーク対応に関する批判もありましたが、今個はバッチリなのでしょうか？

**BR** このジャンルとしては革命的なものになると思いますが、ようやくターンベース制のシミュレーションでも、ネットワークゲームとして素晴らしいものになるという確信を得ました。

**PO** マルチプレイモードについて詳しく説明していただけますか？ 今、Microprose社では結構苦労しているようですが、

**BR** 考え方を根本的に変えたのです。もともと趣味のチェスからアイデアを得たのですが、考えてプレイするゲームだけに、逆に時間を制限してやればいいんじゃないかと。チェスには5秒なり、10秒なり、与えられた時間内にこまを動かさなければならないゲームがあるのですが、ALPHA CENTAURIもその要領で、素早い判断とマウスさばきが必要になるわけです。

**PO** でも、領地が大きいとプレイしづらいのではないですか？



スバルを率いるランディアコ大佐との交渉場面。外交的のメッセージは大画面に増え、ゲームプレイにも影響を及ぼすことになるという。下段にあるデータウィンドウの左から右までが地球時代の皇女の電子写真と併用で開けられる。ちょっと笑える

**BR** だから面白いですよ。大団には豊富な物量が、小団には機動力があるわけです。

**PO** なるほど、時間のかかるターンベース型のシミュレーションにスリルを与えるだけでなく、ゲームプレイとしての面白味も出てくるわけですね。楽しみにしてきました。

**BR** マルチプレイモードの対戦人数はアクションの数に合わせて7人までを予定しています。現在はまだ調整中ですが、少数でのプレイなら45分から1時間くらい終わるようにしようと思います。

**PO** CIVILIZATION IIは、テキストベースのデータファイルでユニットの変更ができることも人気がありましたが、今回はどうなりますか？

**BR** 人気の機会はなるべく残そうにしています。ネットワーク対戦でのセキュリティなど問題もありますが、マップやルール、テキストでも変更できるエディターを付属させる予定です。

**PO** この手のゲームって、作る側の人間も制作課程でいろいろ勉強できて楽しいんじゃないですか？

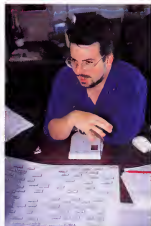
**BR** 本当にそうですね。ALPHA CENTAURIでは文明や歴史だけでなく、科学や天文学まで深い知識を得ることができましたからね。

**PO** (ちょっと疑わしい目で)でも、実際はどうなんですか？

**BR** ええ？

**PO** さき、ふと思ったんですけど、アルファケンタウリ星(ゲームタイトルはアメリカ読みに従ってセンチタリと発音する)って太陽と同じような恒星でしょ？ 設定からして間違っていない？

**BR** ……バレてました？ でも、タイトルを「アルファケンタウリの惑星」とかにするのは変じゃないですか。だれもアルファケンタウリそのものに移住したなんて言いませんよ。その惑星に知っている惑星をお教えしますが、アルファケンタウリは実は三つの太陽からなっていて、二つの大きなやつが互いに回っているその外に小さなものが……(彼、彼の知識の証明がその後しばらく続く)。



インタビュー：奥谷海人/写真：Shinya Aizawa

プラネタリーカンファレンスと呼ばれる臨時的な集合会所が開かれ、移住のリーダーたちが意思を交換する。惑星規模の軍事は多数決で決定するのだ



# QUAKE II, STARCRAFT

ついに3シーズン目に突入した  
ゲーマーによるプロフェッショナルトーナメントPGL

## AMD PROFESSIONAL GAMERS' LEAGUE

1998年11月12日から14日までの3日間、カリフォルニア州サンフランシスコのインターネットカフェ「Club I」で、第3回AMD PGLが開催された。今回協賛しているのがダイヤモンド・マルチメディア・システムのため、正式名称がDiamond Multimedia AMD Professional Gamers' League Championship (以下、PGL)と、とんでもない長さになってしまっている。主催メーカーの地味で開催されただけあって、日を過ごすことに観客が増え、関係者がうれしい悲鳴をあげるほどの大盛況となった。

PGLとは、以前も紹介したように、ネットワークゲームの対戦をプロスポーツに見立てた「ゲーマーの祭典」である。今回は、戦略シミュレーション部門に「STARCRAFT」、アクションゲーム部門に「QUAKE II」が採用された。また、「QUAKE II」のチーム対戦も前回から引き続き行われた。ルールや開催要項の詳細については公式ホームページ (<http://www.pgl.com/>) を参照していただきたい。QUAKE IIの予選は、従来どおり、TEN (Total Entertainment Network: アメリカ大手のオンラインゲームサービスプロバイダー) で行われたが、STARCRAFTの予選はbattle.netを利用した。個人戦ではそれぞれ上位8人、そして団体戦では上位4チームがネットワーク上で進考され、LANを使用した本選への出場が決まった。



### QUAKE II 個人戦

#### 15歳の天才ゲーマー-immortal登場

1997年度の獲得賞金の総額が10万ドル以上に及ぶ天才ゲーマー、デニス「Thresh」フォン氏については今さら説明する必要はないだろう。1998年のE3で開催された第2回大会では個人の参加を見送ったものの、今回はQUAKE IIで予選1位となり、クランDeathRowを率いてのQUAKE IIのチーム戦でも決勝進出を果たしている。また、STARCRAFTでも、第2次進考の128人に残るといふ快挙を成し遂げたのだ。まだ21才になったばかりだが、すでに王者の風格さえ感じさせる。

さて、QUAKE IIの本選第1回戦で、Threshは対戦相手のPharaohが病欠のために不戦勝となったが、次の試合で前評判の高かったimmortalに史上2度目のE3で開催された第2回大会では個人の参加を見送ったものの、今回はQUAKE IIで予選1位となり、クランDeathRowを率いてのQUAKE IIのチーム戦でも決勝進出を果たしている。また、STARCRAFTでも、第2次進考の128人に残るといふ快挙を成し遂げたのだ。まだ21才になったばかりだが、すでに王者の風格さえ感じさせる。

PGTトーナメントはダブルイリミネーション方式というアメリカのLANパーティー（個人が自分のマシンを持ち寄り、LAN対戦する会合）で人気のある方法を採用している。一度負けても敗者復活戦で勝ち上がることがで



QUAKE IIの優勝戦を勝ち抜き、記念式では両手を上げて喜ぶThresh

き、優勝戦への再度挑戦が可能になっている。時間はかかるが、実力を出し切るには最良の方法なのである。初日のハブニングの後、両者は順当に勝ち進み、優勝戦で再び対面することになった。

#### Q2DM3の戦場で王者Threshの復活するか

最終日の優勝戦に選ばれたマップはQ2DM3。2日前にimmortalがThreshを下したマップである。しかし、「あの試合で両おにピンタを食らったような気がして目が覚めたよ」と話していたThreshは、相手の行動を完全に読み取る彼の持ち味を發揮。序盤からRail Gunを自分のものに

## の王者が決定した第3回PGL特報

### STAR CRAFT 個人戦

#### 開発者をも喰らせた STARCRAFTプレイヤーたち

STARCRAFT決勝戦は、お気に入りの種族を持たずに毎回ランダムに選ぶプレイヤー、ジェロム"Gadienton"セヴァン氏と、battle.netではLukas-DSDというハンドル名で、1400という高得点を保持するロバート"Kin-Dom"チャン氏との戦いとなった。Kin-Domは前日Gadientonに敗北しているが、第2回大会の優勝者eVERLASTを敗ったダークホース的な存在だ。

The Lost Templeでの対戦が決まった瞬間、Kin-Domサイドから歓声が上がった。ニコニコする彼の顔つきからすると、得意なマップであるらしい。対称的に浮かない表情は、席に着いたGadientonが選択した種族は、Terrain使いのKin\_Domが攻略を得意とするZergだった。

試合開始後の10分くらいまでは、Gadientonが十分な数でのラッシュをかけるが、Kin\_DomのBunkerに付随されるというスローな展開が続いた。その後、Evolution Chamberを完成させてHydraliskをパワーアップさせていくGadientonに対し、Kin\_DomはeVERLASTを敗った時と同じSiege TankとBunkerのコンビネーションで中央のスポットにまで進出してきた。一度は攻撃の手を緩めたGadientonだが(実はこの間に中央部左手のMineralを確保している)、3グループに分けたHydraliskをKin\_Dom本陣に突入させて、Tankほか多くのSCVの破壊に成功した。Kin\_DomはようやくGadientonの勢力拡大に気付くが、うまくけん制され、攻撃を何度もキャンセルするという苦戦を演じた。後から思うと、このあたりで勝敗の行方が決まっていたのかも知れない。Mineralが不足して拡大に走るKin\_Domの動きを感じ、GadientonはOverlordによる輸送と地上からの攻撃で、転る相手を封じ込めたのだ。



STARCRAFT個人戦決勝の瞬間。左は、本陣に付随するレイアウトの構築に努めるGadienton。右は、Gadientonは「自分とそれなりに、相手や状況があるから」と製作費が掛かるような展開を望む。



大会で使われたマップThe Lost Temple。最初10分(1:03)で3のChalcedonディレクトリから選択できる。

### QUAKE 団体戦

#### イーストvsウェストの激しい攻防戦

QUAKEの団体戦で最終4に残ったのが、西海岸を拠点とするDeathRowとPower Ranger、そして東海岸を拠点とするClan GibとClan Capitolだ。試合時間は20分で、クランメンバー4人の合計Frag数で勝敗が決まる。中堅都市の多い東海岸勢は、お互いの距離が遠いため、おそらくLANでのプレイには慣れているのではないかと考えていた。しかし、Clan GibとClan Capitolは競り市のように大きな声を出し、お互いにうまくコミュニケーションしつつ戦っていた。ほとんどの場合リーダーのみが指示する西海岸勢とは明らかに一線を画したスタイルだった。

敗者復活戦のない団体戦で、決勝に進んだのがGunpwr、Havox、Lord Jim、RonBobで構成される「Clan Gib」と、B2、Frick、Reptile、Threshで構成される「DeathRow」。アメリカには有数のクラン同士の激突となった。Reptileは、第1回大会でThreshと死闘を繰り広げたのを本誌でも報道したことがあるが、その後友情が芽生えてDeathRow入りした。しかし、試合には情けないように、準決勝の大事な場面でチームリーダーのThreshを倒してしまっただけで、最終戦ではUnholyと交代している(DeathRow独自のルール)。

試合内容は最初の5分くらいの時点でClan Gibがマップを支配し、倍以上のFrag数を獲得していたが、Threshが相手の手をかく乱しているときにFrickとB2がうまく連携して、すぐにClan Gibに追いついた。中盤にはかなり激戦も見られたが、Clan Gib側は攻撃をうまく組織化できずにジリジリと差を広げられ、結局121対76で、DeathRowが大会連覇を果たした。



優勝したDeathRowに集まって作戦会議をするDeathRowメンバー。

### 次回は日本人プレイヤーの参加に期待

優勝賞金は毎回確実に増え、QUAKE II、STARCRAFTの個人戦の優勝者には、8,500ドルの現金に加えて、パソコンなど数々の賞品が授与された。QUAKE団体戦ではDeathRowが1万4,000ドルを獲得している。

QUAKE IIが発売されたころは、「Threshは最近弱くなった」という声をよく耳にしたが、今大会ではQUAKE II個人戦、QUAKE団体戦でThreshが優勝しており、彼が今年PGLで獲得した賞金だけでも2万ドル近く上っている。まさに王者復活と言うのにふさわしい活躍だ。

第4回PGL大会もすでに計画されており、1999年1月13日までならレジストレーションが可能である。大会には参加するにはPGLオフィシャルサイトで行うサインアップすればよいのだが、TENの有料会員になる必要がある(battle.netで予選を行なうSTARCRAFTでも同様)。4月8日から11日まで、ニューヨークカロサンゼルスで、QUAKE IIのデスマッチ個人戦とSTARCRAFTの2 on 2のチーム対戦が行われる予定だ。

今回のSTARCRAFTのファイナリストにはヨーロッパから2人の参加者がいたし、アクションゲームほどレーティングを気にすることがないだけに、日本からの参加者にもチャンスは多いにある。ぜひ読者の皆さんも世界の頂点を狙ってほしい。ついでにアクション部門に参加しようという勇気ある読者のために、Immortal vs Threshの決勝を両サイドの視点で撮ったデモを付録CD-ROMに収録している。これを参考にして明日の栄光を勝ち取っていただきたい。



Q2CM3での優勝戦。Healthが足りなくなってもThreshを倒して勝つ。

し、「目には目を」の戦略でマップを掌握した。ImmortalもThresh相手に奮戦したが、Health値2%まで追い詰めながら逃げられるなど惜しいプレイが続く。結果は10対3でThreshが勝利した。

その後、ダブルリミネーションのルールに乗っかってもう1戦が行われた。ImmortalはQUAKEタイプのマップ、Power Tripに慣れていたが、最初から地形をいた動きで集中力を失い、43対0というこのレベルのゲームには珍しい大差で決着が付き、Threshに勝利の女神がは笑んだ。この時点で「イミ」という愛称まで付けられた若手15歳のプレイヤーだが、「穴があったら入りたい気分だよ」と肩を落としていた。

## 国内発ネットワーク

So-netがネットワークゲームに本格参入  
Party Crewを1999年3月より開始

「ポストベト」でおなじみのSo-netが、いよいよネットワークゲームサービスを開始する。ゲームサイト「Party Crew（パーティー・クルー）」を立ち上げ、本格的にネットワークゲームの市場に参入することが発表された。

このParty Crewの発表会にて、ソニー・コミュニケーションネットワーク取締役の保利有孝氏は「日本でもインターネットはだいぶ普及し、ネットワークゲームがじょうぶに遊べる環境になってきました。日本のゲーム開発のスキル、ノウハウは高いものであるにも関わらず、ネットワークゲームへの参入は遅れていると言えます。Party Crewでは、今後3年間で（ネットワークゲームサービスとして）国内最大規模になることを目標としています。3年間で30タイトル以上のリリース、30万人の会員数を目標します」とその意気込みを語った。

対応タイトルについては、すべて日本国対応のものとなる。また、海外タイトルとの契約、共同開発も積極的に行っていく。

サービス料金に関しては、1タイトル当たり、月額500円前後で無制限にプレイできる予定。入会金は無料、ゲームタイトルごとの利用料金が有料になる。支払い方法は、当初はクレジットカードでの決済のみだが、サービス開始から1年以内にさまざまな支払い方法を増やしていく計画だ。もちろん、So-net会員以外でもParty Crewは使用できる。なお、ある程度古くなってきたゲームは、何本かまとめて安い使

用料金で提供するようなサービスも検討されている。

気になるのは、通信機能が付くとうわさされているPlay Stationの次世代機との関連性についてだが、「Party Crewは、今のところはパソコンをベースに考えています。今はソニー・コンピュータエンタテインメントとの提携はしていません」との答えだった。

また、同じソニーグループの中でいち早くネットワークゲームのサービスに着手してきたソニー・ミュージックコミュニケーションズのNetGame.Netチームとの関連性についても、「今のところ提携する予定はありません」とのこと。「ネットワークゲームをもっとみんなのものに」をスローガンに設立したParty Crew。1999年3月から本格的にサービスを開始していくという。最新情報は <http://www.so-net.ne.jp/game/> でチェックできる。ユーザー獲得のかきととなるのは、やはりそのタイトルのラインアップにかかっているだろう。発表されたParty Crewのタイトルは、以下の五つだ。



Party Crewへの意気込みを語るソニー・コミュニケーションネットワーク取締役の保利有孝氏

Party Crewの発表会でも、発表された対応タイトルのデモプレイができた。どのタイトルも、完成度が驚いた。



## SARAC

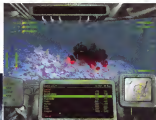
1999年6月より本サービス開始予定

深海探検3Dリアルタイムアドベンチャー「SARAC」、ネットワークゲーム用のソフトウェア開発キット「コンダクター」で有名なVR-1社が開発を担当している。

西暦2067年の未来、地球から遠く離れたAmanという惑星が舞臺だ。Amanは惑星表面の97%が海で覆われており、海上は強烈な嵐で居住には適していない。しかし、天然資源が豊富なためSummersville-Watanabe Industriesによって開発が進められ、海底都市が建設されている。

プレイヤーはSARAC (Sub Aquatic Reconnaissance Acquisition Craft)と呼ばれる小型の潜水艇を操縦して、このAmanの深淵を探索する。各プレイヤーは持つ海底都市のいすはしに異し、海底資源の採掘や、敵対する都市のプレイヤーとの戦闘、深海のどこかにあるという海賊の都市の探索などを行うのだ。未知の海洋生物との戦いもある。Direct3D、Glideに対応しているため、グラフィックにも期待が持てる。ラジオ機能による音声チャットも可能だ。

このSARACは、すでにアメリカオンライン(AOL)とも契約が決まっているが、アメリカでのサービスはまだ決まっていないとのこと。



©1998 VR-1, Inc



## バトル・プリンガー

1999年6月より本サービス開始予定



©1998 Sony Communication Network Corp.  
Developed by (有)トランスファ  
(株) プランニング・オフィス



「バトル・プリンガー」は、ネットワーク対応RPGだ。プレイヤーは、ほかのプレイヤーが育てた戦士と戦闘を繰り返しながら大陸を巡り、五つの紋章を手に入れる。すべての紋章を手にしたものが、世界に君臨する最強戦士の称号に値する。戦いを繰り返すことで、ほかの戦士の挑戦を受け続ける。また、この世界にはいくつかのなぞが存在している。これらのなぞを解明すること、このゲームの目的である。

戦闘シーンは、Direct3Dに対応した3Dグラフィックで描かれ、華麗しているアイテムなどによって攻撃方法は多彩に変化する。プレイヤーが常にバーレーアップさせても、戦士を競技場に登録しておけば、自動的に戦闘を行うのでレベルアップさせることも可能だ。



## ゲームニュース

### Jong Plugged (ジャン・プラクト)

1999年3月より本サービス開始予定

本誌p.028でも紹介されているとおり、現在すでにβテストが行われている「Jong Plugged (ジャン・プラクト)」の、麻雀の対戦機能だけでなく、チャットやユーザー検索、電報(電話)などのコミュニケーションを楽しむ多彩な機能が充実している。

1サーバーにつき216卓が用意されている、必要に応じて順次サーバーを増強していく予定だ。また、月間表彰や役賞表彰など、さまざまなイベントも開催が予定されており、Mac版も順次開発中とのこと。このJong Pluggedは、本誌今月号の付録CD-ROMに収録されているので、ぜひプレイしてみよう。



©1998 Sony Communication Network Corp.  
Developed by (株)ドラゴン

### 動天

1999年3月より本サービス開始予定

戦国時代を舞台にした、天下統一が目的のインターネット戦略シミュレーション「動天」。1999年3月からサービス開始の予定だ。インターネットに接続でき、インターネットエクスプローラー4.01 ServicePack 1以上が、ネットスケープナビゲーター4.02以上のウェブブラウザさえあればプレイできる。

動天では、プレイヤーは一つの島の戦艦になり、その島を治めつつ、領土を広げていく。そのためには力だけでなく、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションが重要になってくる。

ほかの島のプレイヤーには、メールソフトを使わずに独自の直状機能によって連絡を取り合うことが可能だ。1日1回アクセスするだけで、気軽にゲーム参加できる。同時にプレイする50人のプレイヤーの心を読み取り、戦術や兵士を駆使して統一大名を目指す。



©1998 Sony Communication Network Corp. 開発: 東条 遼太郎  
Developed by (株)グロビービジョン

### 薬師

1999年秋より本サービス開始予定

忍者が主人公の冒険活劇「薬師(はかり)」は、マウス操作のみで手軽にプレイすることができる要素は、和風「DIABLO」的なものを目指しているという。

日本史には決して記述されることのない時代。手練れの忍びたちが、各地の豪族の命令を受け、日本全国を駆け巡るというストーリー。プレイヤーは2~8名の仲間と連携して潜入型クエストを達成していく。フィールド上のおらゆる所に自らの身を預ける忍術をたくみし、駆使しながら、仲間とのコミュニケーションによって任務を達成するのだ。



©1998 Sony Communication Network Corp.  
Developed by (株)アートシステム  
(株)プランニングオフィスワ



### NETWARが1999年1月まで無料プレイ可能 MTCIがネットワークゲームサービス開始

プロバイダーサービスを展開するMTCIが、1999年から本格的なネットワークゲームのサーバーサービスを開始する。第1弾となるタイトルは「NETWAR」。日本語化された完全ネットワーク仕様のアクションゲームだ。本誌10月号でもお伝えしたとおり、元々はアメリカのHeadland Digital Media社が開発したこのNETWARだが、ZOOによって日本語ローカライズが進められていた。ネットワークゲーム運営に意欲的だったMTCIがZOOと契約を結び、今回のサービス開始につながったというわけだ。

なんとこのNETWARが、無料でプレイできる。期間は1998年12月20日から1月15日までの予定。詳しいスケジュールは<http://www.mtci.ne.jp/netWAR/>をチェックしよう。

それ以降はNETWARのプレイは有料化される。入会金800円(MTCI会員の場合は無料)、月会費800円(MTCI会員の場合は500円)を予定しているとのこと。なお、MTCI会員にはオリジナル認証票などの会員特別プレミアムグッズのプレゼントも計画 중이다。

海外のNETWARプレイヤーとは残念ながら対戦できない設定になっている。そうだが、その分国内でのマルチプレイを盛り上げる独自のバトルイベントが企画されている。月間チャンピオン、年間チャンピオンをかけたチャンピオンシップや、出身地やグループ単位のチーム戦などが開催されるのだ。

なお、今後もMTCIでは、NETWARに続く新しいタイトルのネットワークゲームサービスを引き続き展開していくという。国外メーカーとの契約、自社開発の



両面で検討していくそうだ。MTCIの今後の動向に注目していこう。

### 日本テレコムが豪華賞品の当たる 入会キャンペーンを実施中

日本テレコムが、インターネットプロバイダーODNの入会キャンペーンを展開している。

1999年1月31日まで展開されている「Happy! インターネットキャンペーン」では、ODNに入会し、その後ホームページ(<http://www.odn.ne.jp/>)から応募すると、抽選でデジタルカメラや、携帯電話の着信をフラッシュで知らせる瞬時計などの豪華賞品が当たる。

また、1999年3月31日まで展開されている「おともだち紹介キャンペーン」では、ODNに入会してくれそうな友達をホームページ上のフォーマットに従って紹介すると、500円相当のODNオリジナル図書券が毎月抽選で100名に当たる。さらに、その友達が入会すれば、1万円相当のギフト券が抽選で期間中50名にプレゼントされる。詳しくは上記URLのODNホームページをチェックしよう。



国内外の売れ行きが一目でわかる

# パソコンゲーム売り上げ

## ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

新種のクリーチャーが追加され、マップも拡大した「ULTIMA ONLINE」の新バージョン。仮想世界がますます魅力的になったことに加え、国内に三つのサーバーが設置されたことがヒットの一因となっているようだ。



1998年11月調べ

## 1 ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円  
RPG  
☎03-5436-6499



## Combat Flight Simulator

レシプロ機を操縦するマイクロソフト初のコンバット系フライトシミュレーター。非公認ながら、「Flight Simulator 98」と互換性があり、機体、地形データをインポートできるのが特長。長期にわたってランクインしそうなタイトルだ。



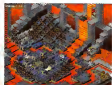
## 2 Combat Flight Simulator

マイクロソフト オープン  
フライトシミュレーター  
☎03-5454-2300



## 3 モナークモナーク プレミアム版

日本ファルコム 8,800円  
シミュレーション  
☎042-527-6501



## SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

日本版として発売された「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」。期待のUlti TECH エンジンを採用した3Dシューティングだ。マルチプレイでは、MCA(ロボット)での対戦、兵士での対戦と、2種類の遊び方が用意されている。



## 4 UNREAL

ソース オープン  
3Dシューティング  
☎03-3551-5900

## 5 Age of Empires: The Rise of The Rome

マイクロソフト オープン  
シミュレーション  
☎03-5454-2300

## 6 FORMULA 1

イマジニア 9,800円  
レース  
☎03-3343-8900

## 7 Flight Simulator 98

マイクロソフト オープン  
フライトシミュレーター  
☎03-5454-2300

## 8 SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

宝島社フォース 7,800円  
3Dシューティング  
☎03-3239-2770

## 9 ISRAELI AIR FORCE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア  
8,800円 フライトシミュレーター  
☎03-5436-6499

## 10 銀河英雄伝説 V grand アップグレードキット

ボーステック 5,000円  
シミュレーション  
☎03-5731-2341

■協力ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T-ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、J/Lレック町田店(☎042-29-6651)、ビックパソコン都本館(☎03-5956-1111)  
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ネットワーク対応 ネットワーク未対応 ネットワーク専用

# ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。日本では、日本語を新たにサポートした「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が1位に初登場。アメリカでは、先月トップの「DEER HUNTER」が1位に替わり、続編の「DEER HUNTER II」が1位に登場した。



U S A

OCTOBER 1998

## 1 DEER HUNTER II

GT Interactive社  
\$20



### DEER HUNTER II

幅広いユーザー層に支持されて大ヒットとなった「DEERHUNTER」の続編。今回はペンシルバニア、ミシガン、ワシントンなどの広大な猟場を美しい3Dで表現している。狩猟には、ショットガン、クロスボウなど9種類の武器が使用できる。



## 2 NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

エレクトロニック・アーツ  
\$38



### NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

スピード過剰車を走り回する「ポリステイスモード」が復活した。人気レースシリーズの最新作。アメリカのエレクトロニック・アーツのホームページでは、CD-ROMに収録されていない新車種のデータがダウンロードできる。



## 3 RAINBOW SIX

Red Storm Entertainment社  
\$41



## 4 STARCRAFT

Cendant Software社  
\$39



## 5 BARBIE NAIL DESIGNER

マテル  
\$19



## 6 DIABLO

Cendant Software社  
\$26



## 7 DEER HUNTER

GT Interactive社  
\$15



## 8 LEGO ISLAND

Learning Company社  
\$26



## 9 CAESAR III

Cendant Software社  
\$41



## 10 MYST

Learning Company社  
\$19



### World Charts Foundation

(11月16日~22日)

- 1 STARCRAFT
- 2 NIGHT & WISDOM: THE MANDATE OF HEAVEN
- 3 UNREAL
- 4 FALLOUT 2
- 5 NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
- 6 CAESAR III
- 7 QUAKE II
- 8 TOTAL ANNIHILATION
- 9 Age of Empires
- 10 FALLOUT

資料提供 PC Data (http://www.pcdta.com)

For more info, please call (703) 435-1025 or write to 11200 Raging Season Dr. Suite 204, Reston VA 20147

PC Dataはアメリカの最盛期とするデータランキング・アワードで、全米500以上のソフト・ゲーム・セールデータをもとに毎月の販売数を発表。アメリカに於けるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数値はここです。

資料提供 World Charts Foundation

(www.worldcharts.co.uk)

インターネットを通じて世界規模の個人・企業・ゲームメーカーの選出・ランキングを行い、世界最大のコンピュータ・ゲーム・アワードである、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なるソフト・ゲームのTOP 100が発表される。

ソフトウェア

# リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかとも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)	タイトル	開発元	ジャンル	価格	発売日/販売	対応OS
1998年12月25日	★ WARGASM	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月25日	★ V2000	ズー	アクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1998年12月25日	★ THEIEF: THE DARK PROJECT	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月25日	★ HANZAR: THE DARK PROJECT	メディアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8638	Win 95/98
1998年12月下旬	★ OAK VENGANCE	ソースネクスト	3Dアクション	オープン	03-3551-6900	Win 95/98/NT4.0
1998年12月22日	★ GANGSTERS	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	7,800円	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月22日	★ 3Dシューティングゲーム	ソースウェア	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95/98
1998年12月22日	★ 3Dシューティングゲーム	ソースウェア	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95/98
1998年12月23日	★ JAZZ JACKRABBIT2	P&A	2Dアクション	5,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月27日	★ ディバイン	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1998年12月27日	★ プロバクシング	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1998年12月27日	★ スーパーリング	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95/98
1998年12月29日	★ 戦場の狼煙 烈風伝	コーエー	歴史シミュレーション	17,800円	045-561-8861	Win 95/98/NT4.0
1998年12月29日	★ 戦場の狼煙 烈風伝	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月29日	★ デストロイ ダンジョン 日本版	アイドス・インタラクティブ	アクション/アドベンチャー	8,800円	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月29日	★ BALOU'S GATE (英語版)	セガ・エンタープライゼス	RPG	8,800円	0473-80-6441	Win 95/98
1998年1月	★ QUAKE2: MISSION PACK: GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドベンチャー	未定	03-5458-6561	Win 95/98
1998年1月	★ カウンターフォース	ソースウェア	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3366-1552	Win 95/98
1998年12月5日	★ GOLDEN TEE GOLF	P&A	ゴルフ	4,500円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月11日	★ VIPER RACING	P&A	レース	5,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月12日	★ FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8638	Win 95/98
1998年12月19日	★ POWERSLOE	ツクダシナジー	レース	5,800円	03-5272-8955	Win 95/98
1998年12月19日	★ スワフト2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	8,800円	052-775-6549	Win 95/98
1998年12月上旬	★ カルマ	スターフィッシュ	ファンタジー-RPG	7,800円	03-3366-1552	Win 95/98
1998年12月	★ トレスパッサー 日本語版	エレクトロニック・アーツ	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ バイザード2	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2695	Win 95/98
1998年12月5日	★ WORMS ARMAGEDDON (版)	イマジニア	バズルゲーム	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月5日	★ F-16 AGGRESSOR	P&A	フライトシミュレーター	7,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月12日	★ メックマン2 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3222-8638	Win 95/98
1998年12月	★ WARGAME2 100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	未定	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月	★ QIAKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未定	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月	★ REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未定	052-775-6380	Win 95/98
1998年12月	★ シンシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ STARSHIP EXPANSION PACK: BRCD 版	ソースネクスト	アドベンチャー	オープン	03-3551-6900	Win 95/98
1998年12月	★ スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3551-6900	Win 95/98
1998年12月	★ STARCRAFT (Mac版)	ソースネクスト	リアルタイムシミュレーション	オープン	03-3551-6900	Mac
1998年12月	★ WANTED: THE WESTERN PACK FOR QUAKE	P&A	アドベンチャー	4,200円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月	★ バルダースゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	0473-80-6441	Win 95/98
1998年12月	★ DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ ULTIMA: ASCENSION	エレクトロニック・アーツ	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ HERETIC II	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-340-10453	Win 95/98
1998年12月	★ FIGHTER SQUADRON 2	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーター	7,800円	03-340-10453	Win 95/98
1998年12月	★ TOP GUN HORNET'S NEST	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	8,800円	03-3222-8638	Win 95/98
1998年12月	★ ルナティック ドーン II	アートディンク	RPG	172,800円	043-298-7890	Win 95/98/NT4.0
1998年12月	★ 太陽立派伝	コーエー	シミュレーション/RPG	9,800円	045-561-8861	Win 95/98
1998年12月	★ シェア プロジェクト99 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ F/A-18E スーパーホーク 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ RALLY CHAMP (版)	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ ヒールズ 2 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ 電撃 ZGO! for Windows	アンパランス	経営シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95/98
1998年12月	★ システム 3 完全日本語版 (版)	システムソフト	3Dシューティング	8,800円	082-752-5264	Win 95/98
1998年12月	★ HEAVY GEAR II	アクティビジョン・ジャパン	3Dリアルタイムシューティング	7,800円	03-340-10453	Win 95/98
1998年12月	★ QUAKE II	ソースネクスト	RPG	8,800円	03-3551-6900	Win 95/98
1998年12月	★ ゴーリアン	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ セラリア2	セガ・エンタープライゼス	レース	未定	0473-80-6441	Win 95/98

※ この情報は1998年12月1日現在のものである。

# Play Online Exclusive Review

048	DELTA FORCE
050	THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD (ネットワーク非対応タイトル)
051	ROBORUMBLE
052	WARGASM
053	VIGILANCE
054	POWERSLIDE
055	TEST DRIVE OFF-ROAD2
056	ENEMY INFESTATION
057	TRESPASSER (ネットワーク非対応タイトル)
058	CENTIPEDE
059	DETHKARZ
060	RED BARON 3D



## IPX接続

### ケーブル接続

#### モデム接続

#### TCP/IP接続



## アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで表示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

### サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

### フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイトウィンダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンに付きます。

### CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに本版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140、p.141を参照してください。

### Informationの見方

\*記載されている価格は、明記していない場合は税別です。

\*対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98以上(MS-DOSプロンプトの状態で起動)でも動作します。

\*発売日にゲームをプレイするには、各項目のかつにに記されている推奨環境をお読みください。

\*ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っており、所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハードウェアメーカーにお尋ねのうえ、ご購入ください。

\*対応APIの項目には、グラフィックAPIが記載されます。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SDLなどが含まれます。なお、——の場合は、OOS用ソフトなため、該当するAPIが無いことを示します。

\*ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトウェアおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる場合は、ご自身の責任において行ってください。

## Information

開発元 : マイクロソフト株式会社

販売元 : マイクロソフト株式会社

問い合わせ : マイクロソフト株式会社  
インフォメーションセンター  
03-5454-2300

価格 : オープン

OS : Windows 95、Windows NT  
Workstation 4.0  
Service Pack 3

CPU : Pentium 90MHz以上

メモリー : Windows 95で16MB以上  
Windows NT Workstation  
4.0で32MB以上

ビデオ : 800x600ドット 256色以上

HD容量 : 60MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : Sound Blasterと互換性  
のあるカード

対応API : Direct3D

PC-98対応 : PC-9821、NX3シリーズで可

発売時期 : 発売中



### 非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。





静寂な戦場に響く銃声  
緊迫感みなぎる3Dシューティング

# デルタフォース

「DELTA FORCE」は、今までの3Dシューティングとは一風変わっている。走り回って撃ちまくるよりも、ひたすら冷静沈着な行動を求められる戦場体験ゲームだ。サバイバルゲームが好きなプレイヤーは、きっとこの感覚を分かってもらえるだろう。

## 音を制する者だけがゲームを制する

銃を構えて静かな戦場に入り、気配を察しに米粒ほどの敵兵を探し、照準器で狙いつつ、そんなテロリスト制圧部隊の戦術をモチーフとした「DELTA FORCE」を制する。音が非常に重要な要素である。敵を探するために最も頼りになるのが、敵の発する銃声と足音なのだ。自分の身をを守るためにも、逃がっている足音を聞き分けなければならない。

従って、ゲームプレイ中は絶えず耳を澄まして、微かな音の情報を聞き取る必要がある。敵も同様で、大きな音を立ててしまえば、こちらの気配を察知して撃ってくる。素やかに狙撃ポイントへ移動し、敵を発見したら落着いて狙撃をさせて、一撃で倒す。MonsterSoundでスピーカーを4個つないでプレイしてみると、臨場感は格段に増した。シング

シングルのプレイはミッションのリアルタイム、インストラクションやマップ表示など、テロリストの進行状況を確認しながら進んでいく。

左から立ち姿勢、構え姿勢、伏せ姿勢とある。それぞれ状況に応じて使い分けたい。



画面が決められる。F10キーで表示されるGPSカラーマップが役立つ(両画面)。背後の状況をウィンドウ表示できるが、誤って目視した方がより現実的だ。

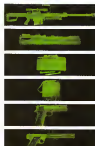
ルプレイの場合は、上言からの指示が無難で届くので、状況を把握するのも耳である。静寂の中ですべてを聞き取る。心臓の音が聞こえてくる緊張感が体験できるゲームだ。

## 状況に応じて姿勢のモードを切り替えろ

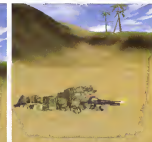
プレイヤーの姿勢は、「立ち姿勢」「構え姿勢」「伏せ姿勢」と随時切り替えることができる。立ち姿勢での移動は、通常「駆け足」だが、Shiftキーを併用することで超ひたすら速い。自ら発する音を小さくできる。プレイ中はあまり速い方が分らないが、F5キーで第三者視点に切り替えると、どの姿勢もなかなかリミットになっている。

この移動方法の強化が、DELTA FORCEにおけるリアルタイムを象徴している。視界やポーズを自由に強化させるだけでなく、敵からの照準や移動の際に発する音にも変化を考えている。例えば、立ったままの駆け足では素早く移動できるが、速くから立ちやすいという欠点がある。構えの姿勢では速い物を素早くに射撃できるが、移動速度が遅く狙われやすい。伏せ姿勢では音を立てないため、敵兵に気付かれずに背後から撃つといった戦術も可能である。そのような戦術がひびくように思えるという人は、考え方が甘い。このゲームは戦争だと思つて切り切らなければ、次に自分が背後から撃たれてしまうのである。

プレイ中、射撃音が時折大きく聞こえる状況で、構えの姿勢で歩みながら進出したことがあった。しかし、途中で後退できなくなり、後ろを振り返ってみると、なんと木を挟んだ反対側に敵兵が背中を向けて射撃中だったのだ。まるで笑いの話のようなのだが、このような場合はやられる前に撃つてしまおう。



武器はM4 Carbine、MPS sub machine gun、M40A1 sniper rifleなど13種類あり、2、3種類を併用できる。手榴弾や煙弾もある。



**Information**  
開発元 : Novalogic社  
販売元 : マイクロマウス株式会社  
問い合わせ : マイクロマウス株式会社  
03-3378-8061  
価格 : 9,800円  
OS : Windows 95/98/NT  
CPU : MMX Pentium 166MHz以上  
メモリー : 32MB以上(64MB以上推奨)  
ビデオ : Windows 95/98対応カード  
HD容量 : 120MB以上  
CDROMドライブ : 4倍速以上  
サウンド : Windows 95/98対応カード  
対応API : Direct3D  
PC環境 : PC-9801, NOXシリーズ等  
発売時期 : 1999年1月23日

©1999 Novalogic, Inc. All rights reserved.

遠くに月が動いたら、すかさずスコープで確認するのだから。スコープモードでは、停止時のみスコープを表示する。移動時は表示されないで、視野が広くなくて便利である。



## 使いやすいスコープウインドウ 右クリックで狙い、左クリックで撃て!

カーソルキーでの移動は、上下が前進・後退、左右が平行移動。マウスで向きを変え、移動して撃つという動作は、3Dシューティングに慣れた人にはおなじみだが、移動はキーボードの右側にあるEDSFキーに割り当てた方がより扱いやすいだろう。

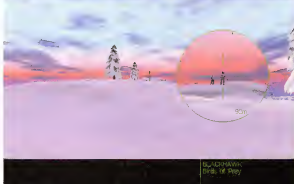
このゲームの最も特長的な操作としては、スコープウインドウが挙げられる。視野の中で、遠くで何かが見えたら、Sキーまたはマウスの右ボタンを押す。すると、周囲右に丸いスコープウインドウが現れ、画面中央の照準付近が拡大されるので、わずかに動いていた「小さい何か」が敵兵として認識できる。そこで、慎重に狙って撃てば、200m以上も離れた敵が血がしげしげと湧き出ているのだ。照準はかなり正確で、そこは唯一リアルリティの甘いゲームらしいところだが、遠くの敵に命中するのは面白い。気分は「ゴルゴ13」といった感じである。

## マルチプレイは甘くない 非情な戦場がここにある

以上の操作をマスターすれば、ミッションクリア方式のシングルプレイは何とかなすことができる(日本の製品版には、ミッションに関する詳しい解説を加えた日本語マニュアルが付属する)。敵がこちらを狙っていることは、流れ弾が跳ねる「ヒューン」という音で分かるので、すぐに移動して伏せ、周囲を見渡して反撃する。同様に敵も遠距離射撃をしてくるので、敵の姿が見えたときは撃たれると思つて間違いない。しかし、マルチプレイではまるで勝

手が違う。相手やAIから人間が変わると、かなりシビアな戦いになるのだ。

今頃はアメリカのテスラサーバーに入って試してみたが、ジョイントした瞬間、即座に撃ち殺された。あざんとし、再びサーバーに入ると、確かに2人いると表示されているのに相手の姿は見えない。そして、とりあえず小屋に隠れようとして走り出した瞬間に、また撃



たれた。彼はどこからか、ずっと私を見ていたのだ。戦場は非情である。マルチプレイでは、シングルプレイにはない緊迫感が味わえる。それだけに敵を倒して生き残ろうれしさも格別だろう。

マルチプレイでは、DEATHMATCH、COOPERATIVE(協力モード)、KING OF THE HILL(ホストが設定した味方の制圧)、CAPTURE THE FLAG(互いのチームの旗を奪って持ち帰る)など六つのモードから選べる。仲間を募ってプレイするにはCOOPERATIVEもいいが、真の勝者を決めるにはDEATHMATCHがいたる。DELTA FORCEのシビアな世界には、一日うちにぎやかにプレイする人も沈黙させるほど、スリリングな面白さがある。

(杉山摩一)



シングルプレイやマルチプレイ(Cooperative)では、味方に照準を合わせると、赤い表示が出て警告してくれる。ただし、撃てば殺される。これは、味方の視線上をうつろふことという警告でもある。



インターネットでのマルチプレイでは、IPアドレスを指定してサーチすれば、ゲームの一覧が表示される。自分がホストにになるときは、マップや参加人数、ゲームモードの種類などを短く設定できる。

マルチプレイの競合相手は、シングルプレイとは格別の激戦である。敵を倒すだけでなく、撃たれて死ぬ。ちなみに、アメリカとの相戦でも、タイムラグはあまり感じられなかった。



## NovaWorld

<http://www.novalogic.com/novaworld/>

NovaLogic社製品のユーザーのために開かれたゲームサーバーがNovaWorldだ。現在サポートされているゲームは、DELTA FORCEのほか、TF-15 MULTITROLE FIGHTER、MIG-29 FULCRUM、COMANCH GOLD、F-22 RAPTORのサーバーがあり、それぞれのサーバーでは50人規模の同時プレイが可能。接続料金は無料である。

DELTA FORCEでは、北ロシアに侵入した極端ロリストを制圧するために、中央アジアから特殊部隊が侵襲するというオリジナルシナリオで、各サーバーでマルチプレイ(最大32人まで)を楽しむ。ゲームモードはDEATHMATCH、CAPTURE THE FLAG、TEAM DEATHMATCH、KING OF THE HILLに対応しており、ゲームを起動したらマルチプレイのメニューにあるConnection TypeでNovaWorldを選択すれば、このサーバーに接続できる。

なお、ホームページでは、各対応ゲームの詳しい商品説明とNovaWorldで可能なゲームモードが詳しく紹介されている。このほかにも、Yahoo! USAでキーワード「Delta Force」を検索すると、対戦サーバーのIPアドレスを公開しているページが見つかる。NovaLogic社のタイトルは通信対戦環境が整っているといえるだろう。

## ジェルダースクロールズアドベンチャーズ レッドガード

海賊の時代が舞台の  
アクションアドベンチャー

「[THE ELDER SCROLLS ADVENTURES RED GUARD]は、剣で切ったり突いたりするアクションが随所に盛り込まれたアドベンチャーゲームだ。冒険の舞台となるのは、エキゾチックな海賊の時代。最近少なくなった時代設定だけに、異色のゲームと言えよう。

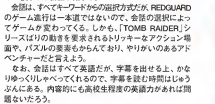
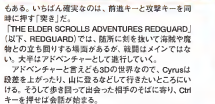
## 剣を片手に行方不明の姉を探せ

主人公Cyrusは、生まれ故郷Hammerfellでふとしたことからある男を刺し殺してしまったため、海賊の雇い兵に身を投じた男だ。ある日、旧友Tobiasから、Cyrusの妹Iszaraが3か月前から行方不明になっているという手紙を受け取った。Cyrusは、早速妹が住んでいるStros M'Kai島に向かう……。これがストーリーの導入部分だ。

ゲームは、いきなり船上でのチャンバラから始まる。従って、開始前にキー設定を把握しておかないと訳の分からないうちに死んでしまうのだ。さもないと、船から海に転落してサメに食われて一巻の終わりだ。

もともと、戦闘シーンの操作はそれほど難しくはなく、矢印キーで方向転換と移動、Ctrlキーで攻撃、Altキーで防御。これだけ覚えておけばよい。なお、自動防御というオプションをオンにしておけば、防御の必要もなくなるので、より簡単になる。

攻撃にはいくつかバリエーションがあり、攻撃キーを1回押せば剣を一度振る。2、3回素早く押せば、その回数だけ連続技で剣を振り回す。しかし、この技は剣を大振りするため、防衛がおろそかになって反撃を食らう可能性



独自の3Dエンジンで  
ソフトウェア描画でも快適

REDGUARDでサポートしているAPIはGlideだけだ。Glide非対応のビデオカードのユーザーは、Bethesdaのオリジナルの3Dエンジン、XnGineで動作させることになる。

このエンジンは、以前同社の「TERMINATOR:SKYNET」といいう人称3Dシューティングでも使われていたが、改良が加えられたようで、グラフィックはかききれなくなった。もちろん、グラフィックの美しさという点では、Voodooファミリーに比べられるものではない。が、3Dアクションシューティングだけでなく描画も速く、快適なフレーム数が出ているので、ゲームをする上でまったく問題は無い。

なお、今回レビューに使用した1.0.0.1というバージョンでは、ある特定の環境では安定動作しないことがあるようだ。筆者の環境でもWindows 98と相性が悪いのか、それともほかにも原因があるのか特定できなかったが、安定動作せず、頻繁にゲームをセーブする必要があった。公式サイトでもこの問題が持ち上がっており、本誌が発売されるころにはパッチが持ってくるだろう。

ともあれ、REDGUARDは、従来のアドベンチャーの枠を越えた新時代のゲームとなっているので、アドベンチャーファンにはお勧めだ。  
(吉田信彦)



## Information

Media Technology

圖書三 · Catholic Software

價錢 : 600.00 (USD)

ON - Windows DE 00

DOI : 10.1002/1097-4644(200106)10:3<251::AID-JOB201>3.0.CO;2-1

**Figure 1**

2000年12月15日

・SVGAビデオカード  
(Voodooファミリー専用)

HD容量：350MB以上

© 2005 Pearson Education, Inc. All rights reserved.

井内24号: 1段5号上井内24号1号

制定A/B: 0.5%



# 地球防衛権を勝ち取れ 異色設定の3D戦略シミュレーション

## ロボランブル

近年密度を売りとしたシミュレーションが多い中、簡単操作でプレイが楽しめるリアルタイム制の戦略シミュレーションとして「ROBORUMBLE」は異彩を放っている。多少大味ではあるが、操作やルールは簡単で、とっつきやすさは抜群だ。シミュレーション初心者でも気軽にプレイできる作品と言える。

### 近未来に訪れる侵略の予感と 2大兵器製造企業の熱い戦い

時は西暦2082年。人類は火星コロニー計画に失敗した。それでも宇宙進出を望む人々は、惑星の調査を続けていた。ある時、軍のパトロール機は意外なものもある惑星を発見する。それは、人類のテクノロジーを超えた巨大な惑星だった。その向く先は地球。異星人が地球侵略を狙っていることは明らかだ。地球は今、来た者へき侵略戦争に備えねばならなかったのだ。

プレイヤーは、2大兵器企業Red Star RoboticsがTerrafluxのどちらかを選び、Roboと呼ばれる兵器の性能をライバル企業と競う。戦争に勝つ企業が国連と契約を行い、多大な報酬と地球を守る名誉を手に入れることができるのだ。戦いの目的があらがらぬ侵略者の撃滅ではなく、独占契約を取るためのライバル企業同士の競争という、かなり異色の設定だ。いさか抽子抜けするが、戦いが面白くなるよう計算されたマップや、拮抗したユニットの能力を納めさせる設定とも言える。ぐずぐずしている暇はない。地球最大の契約を取るため、ライバルを倒そう。

操作は極めて簡単だ。極端な話、マウスの左クリックとスペースキーしか使わない。ほかのキーは使わなくてゲームに支障はない。まず、スペースキーでRoboの設計画面を開く。設計といっても、「MECH COMMANDER」のように小難しい選択は必要ない。上半身(兵器)、下半身、Boosterの3パーツから一つずつ選択するだけだ。BoosterはRoboの移動力や攻撃力など各性能を向上させるオプションだ。各種Boosterは、投資して開発すると使えるようになる。また、マップ上には異星人の作ったBoosterが落ちており、これを取ることもできる。こちらは、取ったRoboにしか効果がない。その分強敵だ。

移動と攻撃操作も、移動したい場所や攻撃したい敵をクリックするだけ。攻撃時には、Roboのエネルギーと弾薬メーターがバーで表示される。弾薬メーターはリロード



戦艦の多くは、高い場所には少なく、敵陣と自陣とを結ぶ川つもの狭い道だ。Roboを2、3体配置すれば、敵の足止めをすることができ、その道をやり、その道を通って攻めるかが重要な戦術となる。



ゲームが始まったら、まずスペースキーでこのRoboの設計画面を開こう。右側の下半身、右側の上半身から一つずつ選択し、真ん中のRoboをクリックすればいい。Roboを強化したいなら、下部のBoosterから一つ選ぶ

の状態を示している。

操作は簡単だが、その分とにかく忙しい。生産が簡単なので、進攻を仕掛けられ勝てずじまいが、敵陣営のRobo生産も恐ろしく速い。こちらが敵基地に到着するころには、向こうの防御体制が整っているような状態だ。

基地を破壊されると、Roboの生産が一切できなくなるので戦北となる。Roboは作るごとに資金を消費するが、Roboが破壊されるとなぜかその分の資金が戻ってくる。これで、また新しいRoboを生産する。生産、進軍と防御を同時進行で行うわけで、めまぐるしい。

しかし、難しい操作を徹底的に排した作りと、ヘクسس制やターン制にないリアルタイムシミュレーション初心者プレイヤーにはもってこいのゲームだ。

### 高速出撃、砲火乱舞のマルチプレイ

ROBORUMBLEでは、最大4人までのネットワークを介したマルチプレイを楽しむことができる。ホストに接続し、マップと資金、難易度を選択すればゲームはすぐに始められる。4人はRoboと基地の色で別けて容易に可視だ。

このゲームは、はっきり言ってマルチプレイの方が面白い。簡単な操作を追求したためだけに、戦略シミュレーションでは不可欠とも言える資金繰りや資源開発などの要素が取り払われている。また、一般によく見られるヘクسسやターン移動も存在しないため、動きはアバウトだ。各パーツの平均移動と移動スピード、そしてコストの三つのパラメーターのみを持つのに過ぎない。そのため、このゲームにじっくり入り込むという楽しみを見出すのは難しい。かといってこれがつまらないというわけではない。簡潔さがスピード感と戦艦の派手さを生み出しているのだ。やみくもにRoboを製造し、突進させて派手なビームやミサイルの乱舞する様を見るのは単純に愉快だ。マニアックすぎる操作感やシステムはプレイヤーの関心を広げない。

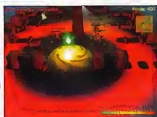
仲間とわいわい騒ぎながら突進させばRoboを振り出しばんばん集中砲火を浴びせて楽しむ、そんな豪快なプレイがいはんばん似合うゲームだ。(骨層有奇)



上半身は前向きにしたが、Roboの兵器は決まる。威力は高いが、リロードが長い。右側の砲台を撃つCham Gunやどこまでも砲を流すHoming Missileのほか、数種類が選択できる



基地を攻撃されると、徐々にエネルギーが減少して、色も緑から赤い部分が増えていき、破壊されると完全に赤になる。



基地の状態はグージョ(右下)で示されているが、一定のダメージを受けるとエネルギーが減少し、右側の砲台を破壊する。そのときに取込んだRobo、Roboを連射して体制を立て直す

**Information**

開発元: Metropolis Soft House社  
販売元: Interactive Magic社  
価格: \$24.95(US)  
OS: Windows 95  
CPU: Pentium 133MHz以上  
(MMX Feature 200MHz以上推奨)  
メモリー: 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ: 2MB以上640x480ピクセル  
(Voodoo2が望ましい)  
HDD容量: 30MB以上(130MB以上推奨)  
CD-ROMドライブ: 4倍速以上(8倍速以上推奨)  
サウンド: Windows対応のサウンドカード  
対応API: Direct3D, Glide  
発売時期: 発売中(アメリカのみ)  
©1998 Interactive Magic, Inc. All rights reserved.

戦車戦のエキスと優秀な作戦指揮官  
両者を兼務しなければ敵は倒せない



## ウォーガズム

舞台は、すべての戦争がバーチャル空間で行われることになった近未来。プレイヤーは最速した仮想軍隊を鎮圧すべく、戦車や歩兵からなる部隊を率いて出撃する。部隊の指揮官として味方を率いていく一方、部隊内の戦車や歩兵、歩兵を自ら操って戦うことになる。[WARGLASS]は、3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションが融合した出色の1本だ。

### 4種類の兵器を操って 暴走する仮想軍隊を鎮圧せよ

「WARGLASS」は、アクション要素の強い3Dタイプのリアルタイム戦略シミュレーションだ。プレイヤーは、戦車、歩兵、兵員輸送車、ヘリの4種類からなる部隊を指揮することが任務となる。それと同時に、部隊中の一兵士となって、自ら兵器を操ることもできる。指揮官と一兵士、双方の視点を楽しむこともできる。

2025年、国家間の戦争は現実世界ではなく、バーチャル空間を通じて行われるようになった。ゲームの舞台は、その戦場となるワールドワイドウォーウェブ（以下、WWW.WWW.）と呼ばれる仮想空間だ。あるとき、クワッカーたちによって荒らされたためにWWW.WWW.は暴走してしまう。そのため、現実世界も経済危機や食糧難を受けるほどの大混乱となってしまうのだ。プレイヤーの使命は、すべての仮想軍隊を鎮圧し、混乱を終息させることだ。

ストーリーを逃していくのが、ゲームのメインモード「War Web」だ。開かれた戦車や兵士で部隊を編成し、各地域の軍隊に挑むことになる。このモードは、はっきり言ってもかなりの技量が必要とする。味方の指揮を執りながら、自軍の戦車など主力兵器のエキスとして戦わなければならないからだ。味方の損害を抑えつつ勝てるようになるには、相当やり込みなくてはならない。

ただし、ほかのモードにはない強烈な緊張感も味わえる。たとえ戦闘が激烈なのだ。銃弾が雨のように降り

マップ画面。緑が味方を、赤が敵を示す。この画面で全体の戦況を立てよう。兵力が複数存在する場合は、日付のユニットをクリックすることで、注意の味方の視点(緑)に移ることが可能



歩兵はすべてにわたってしなやかに動く。敵軍の設置物やスライムなどは遠距離行動が中心となる。うまく反応しないと背後から敵を撃た

ヘリに集束したときの画面。上側の赤から緑の線がアーマー(耐久力)を、下側の赤の小さな矢がパワー(エンジン出力)を表す。また、円内に敵機をとらえると、敵機の適切な正しければ、画面のようにロックオンの表示がでる。空対空はスティンガーを使用する



注いで自分の戦車の装甲で防弾し、砲弾やロケット弾が至近距離で炸裂する。戦場にいる緊張感がもたらさないゲームなのだ。

本作の素晴らしいところは、戦車、ヘリ、歩兵、兵員輸送車などの4種類のシミュレーターがワンセットになっている点だ。操作性もいい。例えば、主力となる戦車は視点も多数が用意されており、初心者でも扱いやすい。また、兵士のシミュレーターというのも面白い。障害行動で敵に近寄り、密かに仕掛ける快感を、操作性の良さゆえにストレス無く味わえるのだ。歩兵兵員輸送車も特に気になる点ではない。しかし、残念なのがヘリである。自分で操縦する場合、操縦が非常にむずかしく、兵士や戦車などとの対峙戦闘では逆に落とされやすいのだ。敵ヘリとの空対空戦闘にしか向かないのはちょっと残念である。

### マルチプレイのお勧めは 歩兵同士のスナイパーアクション

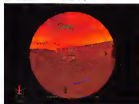
マルチプレイは、最大8人までが一つの戦場に入り込めることになる。TCP/IPを介した対戦(28.8kbpsモデムを使用、1対1)では、スナイパーアクションでもかなり早く、快適にプレイできる。ただ、チャットは日本語未対応で、使われている色も目立たない。フォントも小さめで、一瞬しか表示されないという問題もあった。

マルチプレイで最も楽しかったのは、戦車戦ではなく、歩兵同士の大人数戦である。マップ上に林がある場合、両者がそこに入るとなかなか発見できなくなる。まさに、スナイパー同士による「動いたら負け」という状況が生み出され、戦車戦とはまた違った緊張感を感じられる。歩兵は武器としてロケットランチャーや手榴弾、対戦車ライフル、マシンガンを経験すが、武器限定マッチなどのルールを設けてもいい。

ただ残念なのは、歩兵は銃剣やナイフなどを装備していないこと。装備していれば、ランボウごっこができるのだが、

(日高 保)

### 標準器ビュー(通常)



### (望遠)



### パイロット ビュー

全部分で3つの視点から両軍が描かれている。ここに紹介したのは主に使う3つだ。標準器ビューで敵を監視し、運転席から前方と周囲を見渡すなど、各機を扱い分けよう

### 戦車



### 兵員輸送車



### 歩兵



### ヘリ



### Information

開発元 : Digital Image Design社

販売元 : イマジニア株式会社

取扱店名 : イマジニア株式会社

メーカーサポート : 03-3343-8900

価格 : 8,800円

OS : Windows 95/98

CPU : Pentium 166MHz以上

メモリー : 32MB以上

ビデオ : DirectX(2D/3D)対応

HD音源 : 3000Hz以上

CDROMドライブ : 2倍速以上

サウンド : DirectX5.0対応のカード

対応API : Direct3D

プレイ時間 : x

発売時期 : 12月25日

©1998 Infogrames  
United Kingdom Limited  
Doom is a registered trademark of  
Infogrames United Kingdom Limited  
http://www.doom.co.uk  
©1998 Digital Image Design Limited  
Designed and developed by  
Digital Image Design Limited  
All rights reserved

※日本版マニュアル付(英語版)



# vigilance

マウスで照準を自在に操れる  
新感覚3Dアクション

## ヴィジランス

「VIGILANCE」(警戒)というこのゲームは、TOMB RAIDER系のアクションだが、マウスでさまざまな方向に照準を合わせることができる。武器を自在に操る機能が増えた分、難易度が少し高くなっている。まずはキャラクター操作を極めよう。

### 走りながらも銃口は敵を追いつける ユニークな操作を体感せよ

世紀末、世相はますます混乱を極め、テロリズムは場所を選ばず出現するようになった。対テロリズムの観点では、世界のすべてが危険地帯だ。「VIGILANCE」は、猛威をふるうテロリズムに対処するために組織されたSION (Special Intelligence Operations Network)の戦士たちが主人公の3Dアクションだ。

見た目はTOMB RAIDER系のゲームだが、操作は今までに無いシステムを採用している。キーボードで移動し、マウスで銃を持つ右腕の操作をするのだ。だから、進行方向がずれただけでも、マウスで狙いを定めて攻撃できる。慣れれば、わざわざ出てきた敵に数発撃ち込みつつ、通路を真っすぐに走り抜けるという華麗なアクションも可能なのだ。この自由な操縦を体験した時、プレイヤーは今までこのアクションゲームにはなかったような気分を味わえるだろう。

### 熱い戦いを望むなら HEAT.NETに接続しよう

マルチプレイのゲームタイプはデスマッチだ。40種以上あるという武器の中で、やはりRocket Launcherが主



画面左上はHeatNetグラフィック、その下にあるのがArmaグラフィック



F12キーで、1人対戦モードへ遷移。また、照準がプレイヤーキャラクターと重なるとは、キャラクター表示がオフになる

力武器となる。

マップは、地下鉄の駅、海岸沿いの古街、ヘリポートなどを舞台にした、座向を凝らした14種が用意されている。マップの出来にばらつきはあるが、身を潜める場所や逃げ場のない細長い通路などが、バランスよく配置されたマップもあり、スリルあるマルチプレイが楽しめる。ただ、広すぎるマップが全体的に多いので、少なすぎる対戦の場合はマップ選択に苦勞するかもしれない。

インターネットでのオフィシャル対戦サーバーは、HEAT.NETである。最初にゲームをインストールする際に、HEAT.NET接続ソフトのインストーラーが起動する。参加は無料なので、必ずインストールしておく。

HEAT.NETに最も多くのプレイヤーが集まる時間は、アメリカのプライムタイムに当たる日本時間のお昼ごろから夕方5時ごろまで。深夜に接続しても、3のルームができていた。おそらく、アメリカのランチタイムプレイヤーたちだ。この時間帯の方が日本側の通信状況もよく、タイムラグもなかならないので、夜更かしバトルがお勧めだ。

(杉山淳一)



Information	
開発元	SegaSoft社
販売元	Segasoft社
価格	\$39.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応ビデオカード
HD容量	500MB以上
グラフィック	4倍速以上
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	Direct3D, Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)



シングルプレイで選べるキャラクターは全部で8。ちなみにこのキャラクターは普通出身のAmy Leonard



マルチプレイでは27種類のキャラクターが選べる。体格に合わせて、移動速度やダメージの大きさに違いがある



ドリフト対ドリフト  
白熱のオフロードバトルを楽しめ

# パワースライド

「POWERSLIDE」は、架空のオフロードマシンを操って荒野を疾走するレーシングゲームだ。7種類のマシンはどれも個性的な外観をしているが、ドライバーの顔はもっと個性的だ。中には、「ちょっとこれは……」という容姿のものもあるが、操るドライバーによって同じマシンでも性能が変わってくるという面白いシステムを採用している。

## 超スリッピーなコースで オフロードマシンの快感を味わえ

「POWERSLIDE」は、ゲーム自体はオールドスクエアなオフロードレーシングゲームだ。しかし、用意された10種類のコースは、オフロードでは珍しいオールコースから始まって、道幅の狭いテクニカルコース、道無き荒野とも言えるほど道幅が広いコースなど、どれも個性的で飽きを感じさせない。これらのコースの路面状態は、どれもこれもテールを振りまくってしまおうほどスリッピーだ。この路面こそが、オフロードマシンを操る楽しさ、心ゆくまで味わうために重要な要素となる。ドライビングモデルは、全コーナーでドリフトしっぱなしの走行を前提に設計されているといっても過言ではない。適度移動で前輪を路面に押し付けると簡単にテールを振り出してしまおう、アクセルオンのままハンドルを切るなど車は横を向くのだが、アウトに向かって大きく膨らんでしまおうといった風だ。この絶妙な間を調整しつつ、クリッピングポイント(アウトインアウト時に、コーナー内部に最も近づく点)に車を寄せるのは難しいが、その分攻めろしがいがあるといえよう。

## 激軽マルチプレイのお勧めモード Fox and Houndsで熱くなれ

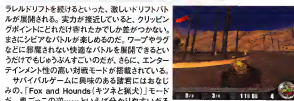
POWERSLIDEのマルチプレイは本当に軽い。33.6kbpsモデムでTCP/IPを使った対戦でもまったくワープラグ(時間ずれ)が起ころなかった。素晴らしい接続性だ。通常のレースモードでは、車体をぶつけないながら、バ



オールコースでも用意されている。車種も異なり、ちょっとしたバリエーションを取り直して長い時間がかかってしまうコースだ



スタート直後の壮絶なバトル。ここぞと上位につけられたい、勝利はあきらめない



ラレドリフトを続けるといった、激しいドリフトバトルが展開される。実力が接近していると、クリッピングポイントにどれだけ付かれたかでしなやかにつかない、まさにシビアなバトルが楽しめるのだ。ワープラグなどにも邪魔されない快適なバトルを展開できるというだけでもじゅうぶんすべりのだが、さらに、エンターテインメント性の高い対戦モードが搭載されている。

サイババルゲームに興味のある読者にはおなじみの、「Fox and Hounds(キツネと猟犬)」モードだ。鬼ごっこ逆……といえは分かりやすいだろうか。[Fox]となった1人のプレイヤーが、残り全員の[Hound]に追い掛け回される……という、いじめのようなルールだ。マルチプレイでこれをやると、痛み付きになること間違いない。

Foxのプレイヤーは、Houndのプレイヤーのマシンに接触されるとHoundになり、その瞬間からはHoundのプレイヤーがFoxとして逃げ回る。逃げた時間は累積されていき、合計で一定時間を超えたら勝ちなのだが、スリッピーな路面状態のため、そう簡単には相手と接触することができない。Foxはドライビングテクニックを駆使して疾走することで逃げるのもよし、Houndの想像もしないような奇天荒れな行動を取るのもよし。例えば、壁にぶち当たって突然停止し、そのまま逆走してもいい。1対1なら逃げるほうが簡単だが、3人、4人となるとぜんぜん面白さを増すことだろう。このFox and Houndsモードは、筆者も「テストプレイ」と称して、長時間はまり込んでしまったことを付け加えておく。POWERSLIDEを購入したら、まずはFox and Houndsモードを試してほしい。逃げるテクニックを考えているうちに、通常のドライビングテクニックも向上してゆくのではないだろうか。

(Warren大尉)



「Fox and Hounds」で車を倒す、殴るなどしたところだ。対戦中は、このように相手の名前が車の上に表示されるため、いやがっとうにも対戦が興奮を覚える

登場する車は7種類、キャラクターは全部で12人。それぞれの個性的なデザイン・容姿をしている



車種: Warthog  
レーサー名: Fran Tick

Big Heaven  
Boris

Sabro  
Hemp Girl

Orc  
Yukio

**Information**

開発元: GT Interactive社  
販売元: ユタカシナジ株式会社  
価格: 5,800円  
OS: Windows 95/98  
CPU: MMX Pentium 16MHz以上  
メモリー: 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ: DirectXに対応のカード (Voodooファミリー推奨)  
HD容量: 20MB以上(30MB以上推奨)  
CDROMドライブ: 4倍速以上

サウンド: DirectXに対応のカード (DirectSound3D、A3D、EAX対応のカード推奨)

対応API: Direct3D、Glide

PC版価格: 未定

発売時期: 1999年2月19日

©1996 Pottage Pty Ltd. All Rights Reserved





# エネミーインフェステーション

君は生き残れるか  
閉鎖空間でのエイリアンとの死闘

閉鎖空間では、人は冷静に行動できなくなるといふ。おのけ、慌てふためく状況を見事に表現したゲームが「ENEMY INFESTATION」だ。プレイヤーは、コロニーという閉ざされた世界で、エイリアンの脅威にさらされることになる。この戦いで君は生き残ることができるか。

## 張り詰めた空気の中で うごめくエイリアンから身を守れ

現在、宇宙への進出計画が国家単位で行われている。これにヒントを得て、いずれきたらう種族基盤を題材とした近未来SF小説・映画は多い。「ENEMY INFESTATION」は、植民惑星Redevyで研究をするColonist(コロニーの住人)と、宇宙から飛来した未知の生物(エイリアン)との戦いを題材にしたゲームである。

Colonistは、Military、Medical、Mechanicなど、得意とするスキルによって役割分担が決定されている。それぞれのスキルを適所に使用していき、エイリアンを撃退すると同時に命を守るのがシナリオの目的となる。ゲームでは、各キャラクターを守るために細心の注意が必要だ。例えば、Medicalは故障しているコンピュータを修理できるが、このMedicalが行動不能に陥っているとクリアできないシナリオもある。

そのため、エイリアンとの戦闘で力尽きたColonistは、すぐに死にしない。昏倒状態、気絶など行動不能に陥るだけで、回復できれば再び動けるようになる。回復は、MedicalがHealのスキルを使う方法と、別のColonistがMedical Bed:運んで、そこで完治を待つ方法の二つがある。Medical Bedは、使用回数が限られたシナリオもあるため、よく考えから使用した方がいい。Healによる方法は、使用制限はないが応急手当てで完治はできない。この二つの回復方法をうまく使い分ける必要があるのだ。

エイリアンを撃退するための武器は15種類。火炎放射器やレーザー銃から、化学兵器としてヘパスプレー(1)までが武器として用意されている。これらの特徴的な武器を駆使していくのが、エイリアンの種類によって使い分けが必要だ。火炎放射器を浴びるダメージとなるエイリアンもいれば、分裂して増殖するエイリアンも存在する。ただろみくも武器を乱射しては、エイリアンを撃退するどころか、逆に数が増えてしまっでゲームオーバーにもなりかねない。ゲーム序盤は特に注意が必要だ。



また、リアルタイム制を採用しているため、制限時間が設けられたシナリオもあり、緊迫したゲームが繰り返される。

## 限られた空間の緊張感と 敵を把握できない恐怖が襲う

ゲームの舞台となるコロニーは、多数の小部屋で細かく区切られている。ゲーム開始直後は、自分がいる部屋以外は屋根に覆われており、様子を窺うことはできない。つまり、足を踏み入れなくては、その部屋にエイリアンが潜んでいるかどうか、どんなアイテムがあるのを知ることではできない。一度入った部屋でも、約10秒経過するとマップが更新されて、様子が見えなくなってしまう。また、エイリアンもあちこちに移動を繰り返すので、常に安全だった部屋でも、次は大軍が待ち受けていることもあるのだ。ドアをロックできるTechnicianを使って安全なエリアを作っていくこともできるが、クリアには未知の部屋に飛び込むことが必要となる。限られた空間で戦う緊張感を常に味わえる。

4人までをサポートしたマルチプレイは、シングルプレイでのシナリオに加え、マルチプレイ用に用意されたシナリオも選択することができる。人間VSエイリアンというゲームの特性上、対戦プレイはできず、力を合わせてマップをクリアしていく協力プレイのみとなる。Colonistは非常に強いので、1人歩きは非常に危険だ。そのため、全員が固まって移動した方がよい。マルチプレイにしかない要素が非常に少なく、基本的にシングルプレイの操作を複数のプレイヤーが行うことになる。マルチプレイよりもシングルプレイに重点を置いたゲームといわざるをえないだろう。

シングルプレイのシナリオは完成度が高く、バズルの要素も食らっていたと、プレイヤーを飽きさせない。アクションゲームではちよっと、というプレイヤーにもぜひプレイしてもらいたい1本だ。(中島 泰)

コロニーの中には、木が植えられ、川が流れる部屋もある。地球上と同じ環境を人工的に作り出しているようにも見える。しかしグラフィックが、恐ろしく古いゲームの間に比べると劣る。



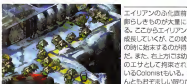
### Information

開発元 : Micro Forté社  
販売元 : Riccord Games社  
価格 : \$49.99(US)  
OS : Windows 95/98  
CPU : シングルプレイ用は Pentium 166MHz以上 マルチプレイ用は Pentium 200MHz以上 (MMX Pentium 233MHz以上推奨)  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : 2MB以上のDPCIビデオカード (4MB以上推奨)  
HD容量 : 50MB以上  
©1998 Micro Forté社 (12歳以上推奨)  
サウンド : Windows 95に付属したカード  
対応API : DirectDraw  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1998 Micro Forté Pty Ltd. All rights reserved



ここでは、コロニーの中のゲームセクション。ここから決まってくるColonistを駆出すが、このシナリオの目的となる



エイリアンの進化は驚異的な速さで進んでいる。ここからエイリアンは復讐していくが、この状態の時に知らずの間に増える。また、このように30秒のエイリアンに拘束されているColonistがいる。なんともおそろしい光景だ。



エイリアンに占拠されてしまった部屋は、このようにガラス窓が破壊されてしまっている。エイリアンがそこを歩くと、たのむやに火炎放射器を使用するのによいだろう

目前に現われる恐竜に感動  
ジャングルで繰り広げられる3Dアクション



## トレスパッサー

3DNow!に完全ネイティブ対応した初のゲームがついにリリースされた。精巧な3Dグラフィックで描かれた密林と、AIが制御する見事な恐竜の動きが、プレイヤーの恐怖感をおおる。ヒロイン「アン」は、恐怖の島から無事に生還できるのか。

### 襲いかかる肉食恐竜を撃て!

「TRESPASSER」は、映画「ロスト・ワールド」をモチーフにした3Dアクションアドベンチャーである。ヒロインであるアンが遭難したため、壊滅したジュラシックパークに恐竜を供給するための島、サイトB。ここは、いわば恐竜たちのふたば施設だ。プレイヤーはヒロインとして、どう猛な恐竜が生息するこの島から、無事に脱出するのが目的である。

島に流れきてきたばかりのプレイヤーは、何も武器を携帯していない。恐竜を倒すための銃は、かつてこの島にいた人間が置いていったものを見つけるしかないのである。また、周囲に落ちている木片で隠れる、もしくはひたすら逃げるなど、臨機応変に対応しなければならない。

恐竜は非常にうまく描写されている。ポリゴンの表面に張られたテクスチャは皮膚感をよく表わしており、口を開けて襲ってくる表情にも迫力がある。ブラキオザウルスに代表される草食恐竜は人間を襲わないので、わざわざ銃で撃つ必要はない。殺むなければならないのは、あくまでも肉食恐竜だ。中でも巨大なTYRANNOSAURUSは最も恐ろしい、銃で数発攻撃してもまったくじろくことがない。



劇中に出現したアンが最初に出会う恐竜は、2頭のブラキオザウルス。密林をかき分けて彼女と対面するシーンは、まるで映画のワンシーンのようだ。



水深12mもあるTYRANNOSAURUSは、どきどき足も速い。表面と同様、ゲームの中でも最も恐ろしい恐竜だ。

### 水面の波紋まで描画する 精巧なグラフィックは必見

TRESPASSERは、「現実の物理学に基づいた描写」を目指したということである。実際、細い木幹を地面に落とすとわずかにバウンドするといった描写を見ることが出来る。その反面、ヒロインのアクションパターンは、正確なところ物足りない。走る、ジャンプする、しゃがむといった基本アクションは用意されているが、極めて「よい」量る「くらい」のアクションはほしかった。「TOMB RAIDER」のラウのような動きと操作性を期待していたが、その点では拍子抜けした。

ジャンプしても登れない場所には、画面に転がっている木箱を積み重ねて足場を作らなくてはならない。これが、このゲームというパズル要素の一つなのだが「木箱をつかんで適当な位置に置き、その上にジャンプして乗る」という一連の操作は、決して簡単ではない。慣れないうちは、この作業にかなりの時間が掛かってしまう。この「木箱積み重ね」パズルはゲーム中のいろんなシーンで登場するが、大して面白くない単純な作業なので、いささかうざざりさせられた。ストーリー性にも、ゲームのコンセプトにも、中途半端なところがある。

さて、このTRESPASSERは、3DNow!に完全ネイティブ対応した初めてのゲームである。3DNow!対応ソフトはすでに何本リリースされているが、いずれもソフトの一部が3DNow!に対応しているだけである。AMDが開発した3DNow!は、主に3Dグラフィックの描画性能を高速化するための命令セットで、今のところAMD K6-2、IDT WinChip2などに採用されている。さらに、3DNow!に完全対応したソフトで、従来ビデオカードに頼っていた3Dグラフィック処理の一部をCPUだけで処理できる。今回はK6-2 300MHz搭載機にPernadia2という世代前のビデオカードを挿してプレイしてみたが、水面の半透明処理、水中に物を投げ込んだときの立体的な波紋の広がりなど、なかなかリアルな描写を見せてくれた。

TRESPASSERは、3DNow!の持つパフォーマンスと今後の可能性を見る上で、重要な意味を持つゲームだ。しかし、アクション面での物足りなさやコンセプトの詰めめの甘さなどが、ゲームの面白さを半減させているのが残念である。(角田一美)



壊れたモノレールの軌道に登るため、木箱を積み重ねて足場を作る必要がある。手に持てる高さの木箱しか移動することはできない。



真下を見下ろすとアン自身の顔の倒写が見える。胸に入ったハートの形がライフゲージになっており、傷を負うとハートが赤く染まってくる。



水面の美しい描写はご覧のとおり。深度を計算して波を生み出し、波の動きもレンダリングされている。



このゲームはネットワーク対応のタイトルです

#### Information

開発元	DreamWorks Interactive
販売元	エレクトロニック・アーツ
価格	\$99.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (AMD K6-2はPentium II 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応のビデオカード
HD容量	120MB以上
CDROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応のサウンドカード
対応API	Direct3D

発売時期：発売中(日本版は秋の予定)  
エレクトロニック・アーツのウェブは1998年2月発売





操作に慣れたら、アドベンチャーモードで本格的にCENTIPEDEの冒険にはまろう。右はリーダーで、敵の位置やアイテムを表示する。左は自機の状態を示す



お船の操縦は、船の大きさを調節できるコックピットモード。突然出現するクモ、悪魔キャラクターのハニははれくれにも注意。ハニの爆弾は強力だぞ

虫とキノコを打ちまくれ  
単純明快なシューティング

## センチピード

ファンタジックな景色の中で、いやらしい虫たちを撃ちまくる「CENTIPEDE」は、ややこしいストーリーも難しいシステムも無い、シンプルなシューティングだ。ちょっと暇つぶし……のつもりで始めると、妙にハマるのだ。

### だれでも遊べるシンプルな「撃ちゲー」

「CENTIPEDE」は、とてもシンプルなシューティングだ。ファンタジックな箱庭状のマップで、ムカデやクモ、ノミなどを撃ちまくる。また、マップ上には無数のキノコが生えており、ゲームに変化を与えている。キノコは主に障害物としてプレイヤーや敵の動きを流す。たまにパワーアップアイテムを出す光るキノコになって、プレイヤーを助けてくれる。

基本的には、キノコも虫も撃ちまくればいい。その単純さは、かつて大ブームを起こしたインベーダーゲームのように、だれにも親しみやすく、そして後を引く仕掛けである。そんなことを感じていたら、実はこのゲーム、1980年代にアメリカで流行したアーケードゲームのリメイク版らしいと知って納得した。

シングルプレイにはアーケード、アドベンチャーと二つのモードがある。このうち、アーケードモードを遊んでみれば、まさにこれはインベーダースタイルのシューティン

グだと分かる。斜め上からの見下ろし画面で、速くからやってくるムカデを下から撃つ。ムカデを攻撃すると、体が分裂して跳いにかかってくる。前方からジャンプを繰り返しつつ飛んでくるノミや、突然プレイヤーのそばに出現するクモがゲームにアクセントを添える。

その古典的なゲームが3Dになり、敵を撃ちながら冒険するアドベンチャー要素が加えられた。小人を助ったり小人の家を守ったりミッションも加わり、面クリアのときに救った小人の数などがボーナスとしてポイントが加算される。

旧作では、画面の下4分の1にプレイヤーキャラの動ける範囲が制限されていたが、これも新しくなった。今回は自由自在にマップを動き回ることができ、クリアすると次のマップへ移動するための橋ができる。

視点には4種類を切り替えられる。初期設定は上空から自機を見る2Dモードで、旧作からのつながりを意識したもの。お好みの視点はコックピットモード。キノコがウニウニ生えている不思議な世界がぐんと身近に感じられる。ただし、このモードだと背後の敵はリーダーでしか察知できないので難易度が上がる。リーダーは、敵の位置のほかに、アイテムを隠し持っている光るキノコも表示するので、いつも視野の中に入るようにしたい。視野を広く取るとはシューティングの基本でもある。

### マルチプレイはツインビー式敵を倒しながら仲間とバトル

マルチプレイは2人までの協力戦となる。互いに撃ち合ってもダメージは与えられず、協力しながらアドベンチャーをクリアしていくのだ。しかし、「ツインビー」などと同様、相手を敵に押し出せば、2人の間でサババールが始まる。というより、始めは仲良く戦っていても、お互いがぶつからずに済むことは少ないので、自然にけんかが始まってしまうのだ。

その理由はキノコと敵の性格に由来。キノコはあまり生えたとすると敵意となって動きにいが、少ないと光るキノコの出現率が減る。敵の特徴もほとんどキノコに関連しており、ムカデは倒すとキノコを生やし、クモはキノコを消しつ移動する。これをプレイヤーたちがどう捉えるか。

「とにかく敵は倒してしまえ」と思う人と、「クモはじゃまなキノコを消すから生かしておこう」と思う人もいるだろう。2人の戦いが進めば、相手を倒してやろうと思いつくうちに接近されて倒してしまう。そんなささいなことから勘違いが始まり、いつしか相手手を互に押し出すような嫌がらせの連鎖となる。君が対戦好きなら、ゲームが自然するのは絶対こっちのやり方だ。

給もかわいしい、だれでもすぐ遊べる。上、1台のパソコンで2人プレイもできる。ぜひおともや夫婦、親友を誘って遊んでみよう……なんて、結果が想像できるだけに、誤作呼を呼びかけをしてみよう（笑）。（杉山淳一）



メインの敵キャラとなるのは、この4種類の虫たちだ。プレイヤーが倒れると死んでしまうキノコを作り出すサンリや、キノコを生やしから移動するノミなど、それぞれいやらしい特徴を持っている



#### Information

開発元 : Leading Lizard Software社  
販売元 : Hasbro Interactive社  
価格 : \$39.99(US)  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 133MHz以上  
(Pentium 200MHz以上推奨)  
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ : SVGA 640x480/1MB以上  
HDD容量 : 60MB以上(70MB以上推奨)  
CD-ROMドライブ : 4倍速以上  
サウンド : DirectX8に対応のカード  
対応API : Direct3D、Glide  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1999 Hasbro Interactive Inc. All Rights Reserved



スピードで勝つか、武装で勝つか、  
戦うレーシングゲーム登場

## デスカーズ

未来都市を思わせるステージで、未来的なマシンを操るレーシングゲームが「DETHKARZ」だ。DEATHではなくKARZと、ハッカーが好んで使う表記をしているあたり、ちょっとサイバーな雰囲気が出る。車のデザインからコースまでが、未来的なものに統一されており、気分を盛り上げてくれる。

### アイテムを駆使して ゴール目指して戦い抜け

使える車種は4種類、コースは割的な12種類。しかし、ただ走るだけのレースゲームではない。それぞれの車種に「Shield」「Weapon」といったパラメータが設定されている。そう、この「DETHKARZ」は武装カーレースゲームなのだ。名前の由来はさておき、

DETHKARZで戦うためには、ドライビングテクニックも必要だが、攻撃を当てたり、回避するテクニックも関わってくる。

武装は、標準装備としてLaserかCanonを振るが、走行中に登場するさまざまなアイテムを取得することで、強力な武装を持つことができる。アイテムは、能によって性能がまったく異なり、うまく使えないとすれば勝利は難しい。誘導弾、非誘導弾は当然の如く。中には、自車のShieldを回復することで、強力な武装を持つことができる。アイテムは、能によって性能がまったく異なり、うまく使えないとすれば勝利は難しい。誘導弾、非誘導弾は当然の如く。中には、自車のShieldを回復することで、強力な武装を持つことができる。

中でも、勝負に大きな影響を及ぼすのがNitroと呼ばれる加速アイテムだ。アイテムの出現箇所は決まっているので、周回ごとにきっちりNitroを確保して行くことがタイムアップの要となる。だが、Nitroの加速と最高速は、削りきれないこともあれば、スピードが衰えた状態での大クラッシュはタイムロスだけではなくダメージをも背負い込むことになる。このあたりの駆け引きが楽しい。

敵の源をよけきれず、ついに破壊されてしまった。こぼれたパーツから、とてつもない力を持つ「モジリア」だ。



アイテムはどれも同じ見た目だが、色によって効果が違う。左からQuick Fix(回復)、トネポド(ミサイル)、Shield、Stealth Car、Antimatter Shield(離れた車体にダメージ)。このほかにもいろいろある。



Nitro(左側)：さまざまな状況で一気に加速させる

### 武装に頼ってはいけりアはできない 高速マシンを意のままに操れ

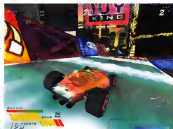
アイテムばかり頼りてしまつたが、それだけで勝てるほど狡猾なゲームではないのがDETHKARZの良いところだ。本誌1月号別冊付録で紹介したようなテクニクを活用しなければ、勝利はおぼつかない。

というのも、ゲームをより楽しくさせるために、スピードやパワー、スライドなどの制約が難しい要素を極力省き、それによってテクニクを要求するドライビングモデルに仕上げていっているからだ。急なコーナーでは加重移動で後輪のトラクションを十分に抜いてやらなく、フロントがきちんとインを向いてくれないのがドライビングの基礎部分はしっかりと押さえており、好感が持てる。

マルチプレイでは、ドライビングテクニクと武装による様々な攻防が展開されるのを期待していた。しかし、TCP/IPを介した対戦では、3秒に1回フリーズしてデータの転送を待っているといった状態が、まともなゲームを展開することは難しかった(33.6kbpsのモデムを使用し、テレポーティングに行った)。マルチプレイには対応しているものの、LAN環境や専用線回線の環境向けといえるだろう。

少しグラフィックのことを述べておこう。擬似的なスクリーンショットでは、サイズが小さいめめかりにいいかもしれないが、グラフィックは本場にきれた。実車を再現したゲームであれば「より本物らしい」ことが必要となり、現実の美しさを超えられない。しかし、その前の無情にこのゲームは、光沢処理を中心に相当手をいれている。半透明の燃料、煙、アイテム、そして車体のテクニク。驚くべきことにグラフィックなのに、Celeron 448MHzとVoodoo2でゲームの重さが気になる場面がまったくなかったのは特筆すべき点である。この全、スピードの旗になるが、競走の旗になるかはまた次節だ。(Warren大尉)

車体はてくてくと走って美しい。かなり鋭った光沢処理が使われている



Pit Laneをまるごと、Energyの加速を行う。僅かのみ(F-ZERO)方式だ

Blitzwergen Eins-Forge



Astor Series1-Redoutable



Hyperion Alpha model-Arrow



anassi 1000-Bullet



マシンは4種類のモデルから選択可能だ。また、3段階のクラスが用意されており、レースに勝利することにより強い武器、スペックで選べるようになる



マシンは4種類のモデルから選択可能だ。また、3段階のクラスが用意されており、レースに勝利することにより強い武器、スペックで選べるようになる



#### Information

開発元：Beam International社

販売元：株式会社アイジーエス

問い合わせ：株式会社アイジーエス  
D120-26-0170

価格：9,800円

OS：Windows 95/98

CPU：MMX Pentium 200MHz以上  
(3Dアクセラレータ使用時はPentium 166MHz以上、Pentium 266MHz以上推奨)

メモリー：16MB以上(32MB以上推奨)

ビデオ：DirectX対応のカード  
(Voodoo2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000/1001/1002/1003/1004/1005/1006/1007/1008/1009/1010/1011/1012/1013/1014/1015/1016/1017/1018/1019/1020/1021/1022/1023/1024/1025/1026/1027/1028/1029/1030/1031/1032/1033/1034/1035/1036/1037/1038/1039/1040/1041/1042/1043/1044/1045/1046/1047/1048/1049/1050/1051/1052/1053/1054/1055/1056/1057/1058/1059/1060/1061/1062/1063/1064/1065/1066/1067/1068/1069/1070/1071/1072/1073/1074/1075/1076/1077/1078/1079/1080/1081/1082/1083/1084/1085/1086/1087/1088/1089/1090/1091/1092/1093/1094/1095/1096/1097/1098/1099/1100/1101/1102/1103/1104/1105/1106/1107/1108/1109/1110/1111/1112/1113/1114/1115/1116/1117/1118/1119/1120/1121/1122/1123/1124/1125/1126/1127/1128/1129/1130/1131/1132/1133/1134/1135/1136/1137/1138/1139/1140/1141/1142/1143/1144/1145/1146/1147/1148/1149/1150/1151/1152/1153/1154/1155/1156/1157/1158/1159/1160/1161/1162/1163/1164/1165/1166/1167/1168/1169/1170/1171/1172/1173/1174/1175/1176/1177/1178/1179/1180/1181/1182/1183/1184/1185/1186/1187/1188/1189/1190/1191/1192/1193/1194/1195/1196/1197/1198/1199/1200/1201/1202/1203/1204/1205/1206/1207/1208/1209/1210/1211/1212/1213/1214/1215/1216/1217/1218/1219/1220/1221/1222/1223/1224/1225/1226/1227/1228/1229/1230/1231/1232/1233/1234/1235/1236/1237/1238/1239/1240/1241/1242/1243/1244/1245/1246/1247/1248/1249/1250/1251/1252/1253/1254/1255/1256/1257/1258/1259/1260/1261/1262/1263/1264/1265/1266/1267/1268/1269/1270/1271/1272/1273/1274/1275/1276/1277/1278/1279/1280/1281/1282/1283/1284/1285/1286/1287/1288/1289/1290/1291/1292/1293/1294/1295/1296/1297/1298/1299/1300/1301/1302/1303/1304/1305/1306/1307/1308/1309/1310/1311/1312/1313/1314/1315/1316/1317/1318/1319/1320/1321/1322/1323/1324/1325/1326/1327/1328/1329/1330/1331/1332/1333/1334/1335/1336/1337/1338/1339/1340/1341/1342/1343/1344/1345/1346/1347/1348/1349/1350/1351/1352/1353/1354/1355/1356/1357/1358/1359/1360/1361/1362/1363/1364/1365/1366/1367/1368/1369/1370/1371/1372/1373/1374/1375/1376/1377/1378/1379/1380/1381/1382/1383/1384/1385/1386/1387/1388/1389/1390/1391/1392/1393/1394/1395/1396/1397/1398/1399/1400/1401/1402/1403/1404/1405/1406/1407/1408/1409/1410/1411/1412/1413/1414/1415/1416/1417/1418/1419/1420/1421/1422/1423/1424/1425/1426/1427/1428/1429/1430/1431/1432/1433/1434/1435/1436/1437/1438/1439/1440/1441/1442/1443/1444/1445/1446/1447/1448/1449/1450/1451/1452/1453/1454/1455/1456/1457/1458/1459/1460/1461/1462/1463/1464/1465/1466/1467/1468/1469/1470/1471/1472/1473/1474/1475/1476/1477/1478/1479/1480/1481/1482/1483/1484/1485/1486/1487/1488/1489/1490/1491/1492/1493/1494/1495/1496/1497/1498/1499/1500/1501/1502/1503/1504/1505/1506/1507/1508/1509/1510/1511/1512/1513/1514/1515/1516/1517/1518/1519/1520/1521/1522/1523/1524/1525/1526/1527/1528/1529/1530/1531/1532/1533/1534/1535/1536/1537/1538/1539/1540/1541/1542/1543/1544/1545/1546/1547/1548/1549/1550/1551/1552/1553/1554/1555/1556/1557/1558/1559/1560/1561/1562/1563/1564/1565/1566/1567/1568/1569/1570/1571/1572/1573/1574/1575/1576/1577/1578/1579/1580/1581/1582/1583/1584/1585/1586/1587/1588/1589/1590/1591/1592/1593/1594/1595/1596/1597/1598/1599/1600/1601/1602/1603/1604/1605/1606/1607/1608/1609/1610/1611/1612/1613/1614/1615/1616/1617/1618/1619/1620/1621/1622/1623/1624/1625/1626/1627/1628/1629/1630/1631/1632/1633/1634/1635/1636/1637/1638/1639/1640/1641/1642/1643/1644/1645/1646/1647/1648/1649/1650/1651/1652/1653/1654/1655/1656/1657/1658/1659/1660/1661/1662/1663/1664/1665/1666/1667/1668/1669/1670/1671/1672/1673/1674/1675/1676/1677/1678/1679/1680/1681/1682/1683/1684/1685/1686/1687/1688/1689/1690/1691/1692/1693/1694/1695/1696/1697/1698/1699/1700/1701/1702/1703/1704/1705/1706/1707/1708/1709/1710/1711/1712/1713/1714/1715/1716/1717/1718/1719/1720/1721/1722/1723/1724/1725/1726/1727/1728/1729/1730/1731/1732/1733/1734/1735/1736/1737/1738/1739/1740/1741/1742/1743/1744/1745/1746/1747/1748/1749/1750/1751/1752/1753/1754/1755/1756/1757/1758/1759/1760/1761/1762/1763/1764/1765/1766/1767/1768/1769/1770/1771/1772/1773/1774/1775/1776/1777/1778/1779/1780/1781/1782/1783/1784/1785/1786/1787/1788/1789/1790/1791/1792/1793/1794/1795/1796/1797/1798/1799/1800/1801/1802/1803/1804/1805/1806/1807/1808/1809/1810/1811/1812/1813/1814/1815/1816/1817/1818/1819/1820/1821/1822/1823/1824/1825/1826/1827/1828/1829/1830/1831/1832/1833/1834/1835/1836/1837/1838/1839/1840/1841/1842/1843/1844/1845/1846/1847/1848/1849/1850/1851/1852/1853/1854/1855/1856/1857/1858/1859/1860/1861/1862/1863/1864/1865/1866/1867/1868/1869/1870/1871/1872/1873/1874/1875/1876/1877/1878/1879/1880/1881/1882/1883/1884/1885/1886/1887/1888/1889/1890/1891/1892/1893/1894/1895/1896/1897/1898/1899/1900/1901/1902/1903/1904/1905/1906/1907/1908/1909/1910/1911/1912/1913/1914/1915/1916/1917/1918/1919/1920/1921/1922/1923/1924/1925/1926/1927/1928/1929/1930/1931/1932/1933/1934/1935/1936/1937/1938/1939/1940/1941/1942/1943/1944/1945/1946/1947/1948/1949/1950/1951/1952/1953/1954/1955/1956/1957/1958/1959/1960/1961/1962/1963/1964/1965/1966/1967/1968/1969/1970/1971/1972/1973/1974/1975/1976/1977/1978/1979/1980/1981/1982/1983/1984/1985/1986/1987/1988/1989/1990/1991/1992/1993/1994/1995/1996/1997/1998/1999/2000/2001/2002/2003/2004/2005/2006/2007/2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021/2022/2023/2024/2025/2026/2027/2028/2029/2030/2031/2032/2033/2034/2035/2036/2037/2038/2039/2040/2041/2042/2043/2044/2045/2046/2047/2048/2049/2050/2051/2052/2053/2054/2055/2056/2057/2058/2059/2060/2061/2062/2063/2064/2065/2066/2067/2068/2069/2070/2071/2072/2073/2074/2075/2076/2077/2078/2079/2080/2081/2082/2083/2084/2085/2086/2087/2088/2089/2090/2091/2092/



古めのグラフィックだが  
Dynamix社の本領を発揮した  
本物のフライトシム

## レッドバロン3D

古くからフライトシミュレーターをたしなんでいる人で、Dynamix社の「RED BARON」を知らない人はいないだろう。リアルさを追求することでゲーム性を犠牲にすることなく、また、ゲーム性を追求することでリアルさを損なうことなく、絶妙なバランスを保っていた名作。その続編「RED BARON 3D」が発売された。

### グラフィックだけにこだわらない 本当に面白いフライトシミュレーター

「RED BARON 3D」は、内容的には「RED BARON I」の改良版と言える。大きな変更点はグラフィックを強化したことである。確かに、高解像度で3Dアクセラレーターを使用した際のグラフィックは、RED BARON IIと比べると飛躍的に美しくなっている。しかし、最新のフライトシミュレータ（以下、FS）として評価するならば、グラフィックのレベルは少々低いと言わざるを得ない。

だが、「FSはグラフィックだけで評価すべきジャンルではない」と、私は考えている。グラフィックを現実に近いことは、確かにシミュレーションの1要素だ。しかし、きれいなグラフィックだけでは、決して楽しめる作品にならないことは、過去いくつものFSによって実証されている。逆に、グラフィックが時代の最先端に追いついていないことも、面白いFSは存在する。また、そういった作品は、グラフィック以外の部分の作り込みが絶妙なものが多く、これが多めに、RED BARON 3Dに対する評価である。



シングルプレイでは、Single MissionとCampaignが選択できる。冬の景色と春の景色。決してグラフィックのレベルで勝負はしてないが、能率の通りがゲームを盛り上げる



カラフルなオリジナル塗装機を作ることができる。カラーパターンは、BMPファイルで読み取る



Albatros D.Va



Fokker E.III



Spad XII



Sopwith Camel

### シングル・マルチ共に最高の出来 往年の名作、ここに復活

最高のグラフィックとは言わないまでも、第1次世界大戦当時のヨーロッパをよく再現している。さらに目新しい点として、季節の概念を導入しており、冬になると雪が積もり、秋には紅葉するという凝りようた。

だが、特筆すべきはマルチプレイである。33.6kbpsモデムでも非常に軽く、また接続が簡単である。面倒な対戦用ソフトやチャットによるコミュニケーションなどは必要ない。飛びたいと思ったその時に、インターネットに接続し、スタートメニューから「Red Baron 3D Multiplayer」を起動して、Connectボタンを押せばいい。自動的に世界中にある専用サーバーの一覧が表示され、後は入りたいサーバーを選んで大空へ飛び立つだけだ。この手軽さは素晴らしい。「ULTIMA ONLINE」のような感覚で、手軽に「今日ももよほら飛びます」とジョイスティックを握れるのである。手軽であるということもそうだが、常時多数のサーバーが利用可能なので、いつ行っても対戦相手が見つかるという魅力も大きい。チャットで相手を探しするのが面倒な人には特にお勧めだ。

そのほか、このFSの特長として、使える機種の多さが挙げられる。その数はなんと22機。AIとして登場する機体140機を超える。第1次世界大戦で活躍したメジャーな戦闘機のほとんどを操縦することができるというも過言ではない。Sopwith Camelなどの有名戦闘機はもちろん、Gotha爆撃機などのマイナー機もしっかりと再現されており飽きさせない。

最後になったが、前作で好評だった自機を自由に塗装する機能はちゃんと継承されている。タイトル名にもなっている「RED BARON」こと、リヒトフォーヘンが、真赤なFokker Dr Iに乗りこんでいたことから分かるように、当時のエースパイロットはこそぞ独特のペイントを施して、大空で自己主張をしていたのだ。Campaignでは、エースの符号と独逸塗装の機体で、自己満足に浸れること間違いなしだ。（Warren大尉）



マルチプレイ接続画面。このようにいくつものサーバーがリストアップされ、すぐにこれらでゲームを始めることができる



RadLock Viewも装備されている。使い勝手がよいのだ



#### Information

開発元 : Dynamix社  
販売元 : Sierra On-Line社  
価格 : \$39.99(US)  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 133MHz以上  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : SVGAグラフィックカード  
HD容量 : 135MB以上  
CDROMドライブ : 2倍速以上  
サウンド : Windows標準サウンドカード  
対応API : Glide  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)  
©1998 Sierra On-Line, Inc.

特集1

# 年末年始に遊びたい パソコンゲーム

## 高密度攻略

今月の特集では、独特のスリルが味わえる3Dアクション[THIEF: THE DARK PROJECT]、人気ゲームの続編[RAILROAD TYCOON II]と[ミスII: ソウルブライター]、そして1998年最高の大作RPG[BALDUR'S GATE]の4本を厳選して攻略している。これを読んで、年末年始の休みにパソコンゲームをじっくり楽しんでほしい。

超一流の盗みのテクニックを  
こっそり伝授

062

### THIEF: THE DARK PROJECT

文/M-husky



列車、駅、施設のデータを満載  
鉄道王になる最短の方法を教えます

068

### RAILROAD TYCOON II

文/西尾ゆき



前作から増えた新ユニット、新機能を完全解説  
マルチプレイでの実践テクニックも重点解説

076

### ミスII:ソウルブライター

文/Habingo



冒険が楽になる  
マジックアイテムデータと  
仲間になるNPCのデータを掲載

082

### BALDUR'S GATE

文/菅原有香



# 新感覚の3Dアクションアドベンチャーゲーム やみからやみへ移動してお宝を頂戴する

## THIEF THE DARK PROJECT

「QUAKE」に代表される3Dシューティングの画面を採用しながら、極力、戦うことを回避し、目的を遂行するアクションゲーム。カ押しに頼らない、繊細な盗みのテクニックが楽しめる「THIEF: THE DARK PROJECT」の魅力を紹介しよう。

### 主人公の唯一の武器は 洗練された忍びの技だ

グラフィックの美しさで定評があるLooking Glass Studios社（以下、LGS社）。その最新作がこの「THIEF: THE DARK PROJECT」（以下、THIEF）だ。プレイヤーは凄腕の盗賊ガレットになり、だれにも見つかることなく宝を奪い出すことになる。屈強な戦士ではなく、ひ弱な盗賊でしかないガレットにとって、敵との戦闘は最も避けなくてはならないことだ。実際に衛兵と戦ってみると、1対1でも倒すのに一苦労する。ましてや、複数の相手と同時に戦



物陰に隠れては、敵が近くにも発見されることはないが、明らかにこちらに居ることをすぐに気づかっしまう



LGS社が誇るグラフィックエンジン「Dark」で再現された中世の街並み。建物に影を落とす光も美しく再現されている。この暗を皮切りにガレットの冒険が始まる

へと音を立てずに移動して、気づかれる前に敵を暗殺していくTHIEFの緊張感は、今まで味わったことのないものだといえる。

敵のAIも良くできている。今までのゲームでは、敵はこちらとの距離で反応するものがほとんどだった。しかし、THIEFでは、ガレットが暗やみの中に潜んでいる限り、敵に発見されることはない。敵に発見された場合も、猛然と襲い掛かってくる場合もあれば、仲間を呼びに逃げたりと、さまざまな行動を取る。プレイヤーは、その場その場に合った行動を瞬時に考える必要があるのだ。

このように、盗賊のリアリティを極限まで追求したTHIEF。続々とリリースされる3Dシューティングゲームに食傷気味な人にもぜひプレイしてほしい。きっと新たな楽しさを感じることができるはずだ。

### A3D対応サウンドカードで敵の息遣いまで感じ取れ

THIEFをプレイする上で、サウンドは光とともに非常に重要な要素の一つとなる。硬い石畳の上を歩いているときは「カツンカツン」と硬質の大きな音が、逆に柔らかなじゅうたんの音を歩いているときはほとんど音を立てずに移動できる。もちろん、敵に近しても同様で、敵の話し声を聞き取ったり、盗団する衛兵がどちらから近づいてくるかなども非常にリアルに再現されている。これらの情報を正確に判断するために、プレイするときは、ぜひヘッドホンを付けてほしい。

また、THIEFのサウンドは、3Dオーディオの規格であるA3Dに対応しており、A3D対応のサウンドカードを使えば、よりリアルに敵の位置を察知することができる。実際にダイヤモンド・マルチメディア・システムのA3D対応サウンドカード「Sonic Impact S90」を使ってTHIEFをプレイしてみたところ、明らかに音の表現力の違いが感じられた。従来までのSound Blaster互換カードからの買い

替えを考えているなら、これを機会にA3D対応のサウンドカードを買ってみてはいかがだろうか。



OPTIONメニューのAUDIOの中で、A3Dのハードウェアアクセラレーションをオンにすれば設定できる。A3D対応のサウンドカードを持っているなら、ONにしてプレイしてみよう



※ネットワーク情報は未対応

#### Information

開発元	: Looking Glass Studios社
発売元	: アイド・インタラクティブ
販売元	: ツタダシナジー
価格	: 7,800円
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上 (3Dアクセラレーター必要) Pentium 300MHz以上 (3Dアクセラレーター不要)
メモリー	: 32MB以上
ビデオ	: Direct 6D 加速型(Direct3D) 3Dアクセラレーター対応
HD容量	: 42MB以上
CDROM倍	: 4倍速以上
サウンド	: DirectX 6.0完全互換、 A3D対応
発売時期	: 1月22日(一部店舗では 12月25日より先行発売)





# 盗みを成功させるための 武器とアイテム

## 武器 むやみな戦いは避けるべきだが必要とあれば命をかけて戦いぬけ

ガレットはさまざまな武器を使いこなして盗みを行う。これらの武器の特徴と効果的な使い方を押さえ、敵から自分の身を守ろう。

### 接近戦用武器での戦い方

接近戦用の武器を使う場合、弓矢と違って、ある程度敵に近づく必要がある。一見リスクが大きいために思えるが、攻撃の際に大きな音がしないため、外れた場合でも相手に気づかれにくい。また、敵に近づきながら攻撃しても歩く速度が落ちないので、素早く敵の背後に近づき、不意打ちすることも可能だ。

#### SWORD

使用用途が広い武器で、敵を倒すときはもちろん、ドアを開くときにも使用する。ただし、攻撃力はそれほど大きくない。背後から攻撃するとき以外は、敵を倒すために何度も切りつける必要があるだろう。

SWORDで敵を倒すと、BLACK JACKとは違い盗みが得てしまう



接近戦用武器の特徴として、相手の攻撃を防御できることがあげられる。大勢の中を強行突破するときは(好ましくないことだが)、防御しながら移動できる接近戦用武器で戦うといいだろう。

#### BLACK JACK

接近戦専用の武器だが、SWORDと違って殺傷能力は低いため、敵を気絶させることしかできない。そのため、SWORDのように血痕が残らず、ほかの敵に見えにくいという長所を持っている。

BLACK JACKで敵を倒せば、大きな音が立てずに敵を気絶させる。盗みが取れないので、盗み目的の武器ではない。



### 弓矢を使った戦い方

弓矢で攻撃する場合は、矢が放物線を描くことを考えておかなければならない。当然、目標が遠距離になればなるほど、やや上方を狙う必要がある。命中率を上げるためには、ある程度、目標に近づくと必要があるだろう。

また、弓矢を構えている間は移動速度が落ちることに注意しなければならない。弓矢で砲撃しながら後退するのは、まず不可能だと考えておこう。ただし、

1対1で戦っていて、相手が接近戦用武器を使っている場合は、距離をとりながらの攻撃が可能だ。うまく立ち回れば、全くダメージを受けずに敵を倒すことができるだろう。

#### BROADHEAD ARROW



敵を一撃で倒すのが主な目的のBROADHEAD ARROW。移動中に盗みを行うには、まずこれで。



遠くにいる敵を殺したいときに使うのが、このBROADHEAD ARROWだ。ほかの弓矢と違って、ダメージを与える以外、何の効果ももたない。外してしまった場合には大きな音を立ててしまうので、しっかりと狙って攻撃しよう。

#### WATER ARROW

やじりみ水袋がついた矢がWATER ARROWだ。命中した場所に水をかけることができる。たいまつを消すことができるのはもちろん、敵を倒したときの血痕を洗い流すこともできる。



WATER ARROW  
HOLY WATER ARROW  
タイマツなどのもやしを消したいときは、WATER ARROWで撃てよう  
清水に浸せば、アンデッドモンスターへの攻撃にも使える



1対1で弓矢も十分戦える。1本撃ったら下がって次の矢を用意する。ヒットアンドウェイクで戦うのがいいだろう

遠距離の敵に対してはヒットさせにくい。できれば確実にヒットさせられる位置まで近づいてから攻撃したい



#### MOSS ARROW

水の代わりに矢じりにコケをつけた矢が、このMOSS ARROW。命中した地点にコケをばらまく。このコケを踏むと、歩くときの音がしなくなるので、石壁の上を静かに移動したいときに有効だ。

コケの上を歩けば、足音を立てずに移動可能だ。敵が少ないので有効に使える



## アイテム 種類が豊富なアイテムの特徴を紹介

盗みのターゲットとなる屋敷内には、さまざまなアイテムが落ちている。ここではそれらの効果と便利な使い方を紹介していこう。

### 3種類あるアイテムの形態に注意

THIEFのアイテムは、大きく分けて3種類ある。武器となるWeapon、なんの役にも立たないJunk、そしてさまざまな使い道があるGeneralだ。それぞれ画面の左端、中央、右端に表示されるので、拾ったアイテムがどのアイテムなのかすぐに確認できる。

三つの中で注意が必要なのはJunk。Junkアイ

テムを手持っている間は、Generalアイテムが使えなくなってしまう。Useキーを押せばアイテムを捨てることができるが、大きな音を立てて、敵に見つかってしまうことになりかねない。Junkアイテムを捨てるときは、周りに敵がいらないことを確認してから捨てよう。

THIEF  
THE DARK PROJECT

#### Junk

花瓶、つぼ、スコップなど、盗みには直接役に立たないアイテムがJunkだ。倒した敵の死体もJunkに含まれている。Junkアイテムを手放すと、その場に投げ捨てることになり、大きな音が鳴る。主に、敵の注意をひきつける時に使用するが、それ以外のときは、Rキーを押して音を立てないように捨てるよう。



#### ポーション

ガレットの身体能力を高めるためのポーション。特に、受けたダメージを回復してくれるHealing Potionには何層もお世話になることだろう。そのほかにも、歩く速度を上げてくれるSpeed Potionなど、さまざまなポーションがある。



Speed Potion

Healing Potion

#### 箱

マップのあちこちに散らしている箱。Junkと同等の扱いだが、動かした箱の上に乗れるという特徴がある。多くの箱があれば、積み上げて高い場所へ登ることも可能なので、頭

上に押し部屋がないかチェックしておこう。



Crate (箱)

#### 爆弾

ここで紹介しているのは当たった場所で強い光を放つ爆弾、FLASH BOMB。その光を見た生物はしばらくの間動けなくなる。そのすきにBLACK JACKで気配させたり、素早く通り過ぎてしまおう。このほかにも、地面に仕掛けられる地雷など、さまざまな爆弾がある。



Flash Bomb

#### コンパス

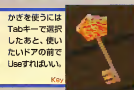
自分の向いている方向が確認できるコンパス。Mキーで表示できるマップと共に使えば、自分の位置と進みたい方向を調べられる。コンパスは持っているだけで方向を指示し、Useする必要はない。



Compass

#### かぎ

金持ちの邸宅には、かぎの掛かったドアがいくつもある。かぎを手に入れば、今まで移動できなかった場所に移動できるようになるだろう。



Key

#### 巻物

盗みの途中では、羊皮紙でできた巻物を見つけることがしばしばある。これらの中には重要な情報が隠れていることがあるので、見つけた場合は一度読んでみよう。巻物をUseすれば、巻物の中身が確認できる。



Papyrus (古文書)

Many Rollers

#### 食べ物

盗みに入った場所では、さまざまな食べ物が見つけれられる。多くの種類の食べ物があるので、コレクションしてみるのがいいだろう。Useすれば食べることができ、その後、一定時間経過（食べ物を消化）するとHealthが回復する。



Carrots

Loaf (パン)

#### 財宝

盗賊の目的である財宝。財宝を手に入れたら、即座にその価値と今までに奪った財宝の総額が計算される。ゲームレベルを上げた場合、財宝の総額もクリア条件に加わるので、財宝の総額はときおりチェックしよう。



財宝

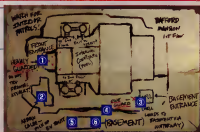
# これを読めばもう安心 ファーストミッション徹底攻略

## ガレットの最初のターゲットはこれだ

いよいよ盗賊としての初仕事。狙いはBafford邸の屋敷のどこかにあるJeweled Scepterだ。衛兵に見つからないように、慎重かつ手際良く行動しよう。

### 屋敷の外周から Bafford邸侵入まで

ガレットは、屋敷の外においては単なる通行人に過ぎないので、衛兵に見つかった場合も攻撃されるようなことはない。しかし、武器で攻撃を仕掛けると、相手も猛然と反撃してくる。ここでは目立った行動はせず、まず南東にある井戸小屋を目指そう。



#### ①正門前

正門は超強な衛兵3人でガードされており、ここを強行突破するのは並大抵のことではない。また、正門前をクロウロしている、不善に思った衛兵に避けられることになる。ここは低しめなうちに通り過ぎてしまおう。



#### ②街角

街角にはBROADHEAD ARROWとWATER ARROWが置かれているので、忘れずに回収しておく。ただし、矢を回収すると自動的に弓が装備されてしまう。ここで通行人に怪しまれるのは得策ではないので、「半角/全角」キーを押して装備を外すのを忘れよう。



#### ③井戸小屋正面

井戸小屋の正面には衛兵が1人、見張りについている。しかし、足元に転がる酒ビンを見やり、かなり酔っ払っている様子だ。ここは気づかれないように見張りの腰にあるかざをスッてしまおう。このかざで、井戸小屋のドアが開けられる。ドアを開け



ると、中には井戸がある。ここから地下水路を渡ってBafford邸に忍びこむわけだが、一度飛び込んだら最後、井戸をはい上げるのは無理だ。特に、②で矢の回収を忘れてないか確認しておこう。



#### ④地下水路

井戸からつながる地下水路を進んでいると、底のほうに怪しげなトンネルが見えてくる。トンネルの中を泳いでいくと空洞があり、宝箱と巨大クモが待ち構えている。水の中から出る、クモが襲い掛かってくるので注意しよう。ここでダメージを受



けるのは馬鹿らしいので、反対側の岸に上がり、BROADHEAD ARROWで攻撃するとい。前に自身があるなら、クモを無視して宝箱を開け、すぐさま水中に潜ってしまうのもあり。宝箱の中には財宝が隠されている。



#### ⑤地下室入り口

地下水路をさらに進むと、地下室への入り口がある。ここから先、衛兵が見つかったら即座に攻撃してくるので、気を付けること。入り口のドアを開けると、衛兵たちの話声が聞こえてくる。聞き耳を立てながらしばらくすると、打ち合せが終わわり、1人の衛兵が巡回を始める。今までの敵と同じ、移動する衛兵に気づかれないように隠すのは難しい。辛いことに、巡回する衛兵を拒撃するのに最適な小窓があるので、ここからBROADHEAD ARROWで倒してしまおう。



#### ⑥地下室出口

巡回する衛兵を倒した後、しばらく進むと倉庫らしき場所に出る。倉庫の中には残念ながら金目のものはないので、さっさと通り過ぎてしまおう。倉庫の出口には衛兵が見張り立っているが、都合のいいことに後ろを向いている。気づかれないうちに、後ろからBLACK JACKで気絶させてしまおう。衛兵を倒した先には、リンゴ1個と瓶が2本、そして宝箱がある。宝箱の中にはFLASH BOMBが2個入っている、これらの戦闘の切り札として取っておこう。



THIEF  
THE DARK PROJECT

## Bafford邸1階へ潜入 もうすぐ目的地だ

地下室から上がってくると、Bafford邸の1階東側に出る。東側は使用人のスペース。無害な使用人がいるだけなので、ここまで来れば、もう大きな問題はな

### ⑦通用門

Bafford島の北西にある通用門。通用門を開けるには手前にあるレバーを引けばいい。ゲームレベルがノーマルならJeweled Scepterを手に入れた時点でクリアになるが、ハード以上でプレイしている場合、ここから逃げ出すまでがクリア条件になる。2人の衛兵が

玄関前の南北に伸びる通路。南と北に両兵  
が1人ずつ見張りに付いている。しかも、  
見張り台は2階にあるの  
で、下からBROACHHEAD  
ARROWで仕留めにくい。  
運良く仕留められたとし  
ても、もう片方の見張りが  
気づいてしまい、仲間を呼  
びましょう。家は、ミッシ

## Bafford邸2階へ到着 ターゲットの財宝とご対面

いよいよ大詰め、目的のJeweled Scepterは目前だ。しかしさすがに、ここまでくると警戒は厳重を極める。特に、最後に待ち構えている、今までと違う衣装をまとった2人の衛兵は強敵だ。この衛兵たち

⑨書齋

Bafford卿の書斎と思われる部屋が、2階の北東にある。この部屋では巻物と本が見つかる。中には今後のストーリーに関わる重要な情報が記されているので、必ず読んでおく

いよいよ最後の玉座の広間。この部屋のドアを開けるには、書斎を出たところを巡回している衛兵を倒して、金色のかぎを手に入れる必要がある。かぎは書斎の奥にあるBafford卿の寝室にも置いてあるので、リスクを負いたくない人はそちらから奪って



# 自分だけの鉄道路線を所有する 経営シミュレーション



19世紀の蒸気機関車から、21世紀の最高時速450kmの電車まで、さまざまな鉄道を操ってRailroad Tycoon(鉄道王)を目指すシミュレーションゲームが登場した。今回は、このゲームをプレイする際に役立つ基礎知識やヒント、膨大なデータの数々を紹介していく。

## 社長と投資家の2役を楽しめるゲームシステム

「RAILROAD TYCOON II」(以下、RTII)は、その名の通り、鉄道の輸送によって富を築いていく経営シミュレーションだ。プレイヤーは投資家となつて、さまざまな会社に出資し、自分の持ち会社の運営もしていかなければならない。

従来の輸送シミュレーションと大きく異なるのは、プレイヤーが鉄道会社の会長であると共に投資家であることだ。鉄道会社の運営と、投資家としての株の売り買いは別問題となっている。

鉄道会社のお金と投資家としてのお金は別、というところがユニークな点である。もちろん、鉄道会社の業績を伸ばせば自社株でもうけなくてはなら

ないが、複数の会社を運営して鉄道の相互乗り入れをしたり、株価を操作してライバル社をつぶしたりもできる。

※各アイコンによって鉄道の輸送や乗客の扱い、ユーザーインターフェースも異なる



まるでミニチュアのような世界も楽しめる。列車の種類が変えられ、さっさとグラフィックに反映される

また、ゲームの難易度は3段階に分かれており、経済に疎いプレイヤーや株式がさっぱり分からない人でも、ゲームは進められるようになっている。

シナリオやキャンペーンによってクリア目標は大きく異なるが(クリア後もそのマップでのプレイの継続はできる)、大きな流れとしては、

- ① 鉄道会社を運営する
- ② 株を売り買いする
- ③ 鉄道会社の業績を上げる
- ④ 自社の株価も上昇して、投資家としての資産も増える

というようになっている。

中でも鉄道会社の経営は、このゲームの面白さが集約された部分である。人口の多い街から街へと線路を引き、資源を工場へと運んでいく。登場する機関車は実に60種類に上り、アメリカのものを中心に蒸気機関車やディーゼル機関車、電気機関車などを使用することができる。

「より現実に近く」をモットーとした本作品は、輸送シミュレーションと経営シミュレーションが融合した、詰みこたえのあるゲームなのだ。



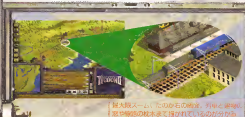
※各アイコンによってさまざまなキャンペーンが用意されている。クリアしなければ次に進めないで、チャレンジ精神を喚起するだろう



※各アイコンによって鉄道の輸送や乗客の扱い、ユーザーインターフェースも異なる

## 衛星撮影の画像を元に作られた ち密なグラフィック

ゲームを開始して目を引かれるのは、そのち密なグラフィックだ。イギリスやアメリカの風景を思わせる各マップは、衛星から撮影した画像を基に作られたものである。マップの上を点在する小さな建物や機関車は、最大限にズームして見ても、美しく描きこまれたグラフィックが荒れることはない。鉄道ファンやゲージファンに限らず、普段鉄道に興味のない人にも、この箱庭世界をぜひ体験してもらいたい。



※拡大ズームしたときの衛星画像、列車と乗客の姿や駅の建物が描かれているのが分かる

**Information**

開発元 : PopTop Software社

販売元 : Gathering of Developers

価格 : \$44.99(US)

OS : Windows 95/98/NT

CPU : Pentium 133MHz以上

メモリー : 16MB以上

ビデオ : 1024x768ピクセル以上

HD容量 : 130MB以上

CDの読み取り : 4倍速以上

サウンド : DirectX対応サウンドカード

対応API : DirectX3D

発売時期 : 発売中(アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリア)

# RAILROAD TYCOON II

ここでは、RT IIのマルチプレイについて説明する。設定に関するポイントや役立つ情報が得られるホームページを紹介しているので、ゲームを開始する前に読んでおこう。

## 線路敷設の邪魔よりも ブリーフィングクリアを目標に

RT IIでのマルチプレイは、基本的にシングルプレイと同じ形態である。マップを選び、オプションで年代や難易度を変える。ライバル会社を操っていたコンピューターが、人間になったと思えばいい。各マップにはクリア目標が課せられている。破壊したプレイヤーは途中でゲームから外され、ゲーム開始時のブリーフィングで指示されたクリア目標を達成したプレイヤーが勝ちとなる。

マルチプレイでの注意点としては、ゲーム開始の時代設定をあまり先に進ませないことだ。電気機関車ばかりの時代で始めようと、ろくにお金もないのに、高価な機関車を買う羽目になる。マップのデフォルト年代から始めるのが無難だ。また、コンピュータープレイヤーはなかなか手ごわいので、慣れないうちは入れない方がいいだろう。

人間同士のプレイでは、相手の線路敷きの邪魔もやり放題になってしまう。ゲームを始める前に、以下の3点について制限を設けるかどうか、プレイ



32人プレイではさすがに広い  
(拡大したマップを参照)。ま  
ず、このようにしてプレイする

ヤー同士で相談してからプレイしよう。

- ①線路敷設の妨害
- ②他人の線路への乗り入れ
- ③他人の駅への入り込み

プレイ可能人数はマップによってまちまちだが、アメリカ大陸のマップなど、広いものではコンピュータープレイヤーも含めて32人もの人数でプレイできる。難易度を高めれば、他社の株の売り買いもでき、経営シミュレーションの度合いも高くなるので、なるべく3、4人以上でプレイしたい。

対戦相手を探すのであれば、海外ではHEAT.NET(<http://www.heat.net>)がRT IIを扱っており、スタートメニューにも登録されている。

## 機関車名の「4-6-0」って何?

蒸気機関車の名前の冒頭について「4-6-0」といった数字の羅列には、どのような意味があるのか、知っているだろうか?

実はこの数字、機関車の車輪の数を表しているのだ。例えば「4-6-2 Pacific」の場合、前車輪四つ、駆動車輪六つ、後車輪二つということになる。同数字の車輪は大きさや形が一緒で、「4-6-2」の「4」の場合は、2組の車輪が機関車前部に付いていることを示している。



コンピューターも人間におなじで、同じような数字を、同じように使う。このようにしてプレイする

RT IIの情報はこのホームページへ

## PopTop

<http://www.poptop.com/>



RT IIの開発元であるPopTop Software社のホームページ。パッチもアップされるので、こまめに見ておきたい。

## The DEPOT

<http://railroad.gagames.com/>



Q&Aや掲示板が充実している情報サイト。プレイヤーたちが自作したマップがダウンロードできる。

マルチプレイでは  
線路敷設の駆け引きに熱くなる

# 施設データを完全網羅 産業を発展させる仕組み

鉄道の輸送によって富を築いていくためには、街から街へと線路を敷き、資源を工場などの施設へ運んでいく。そのためには、産業の構造をよく理解しておかなければならない。登場する施設と資源の関係をよく覚えておこう。

## 施設に応じた物資を効率よく回そう

RT IIにおいて、鉄道会社はさまざまなものを運んでお金を稼ぐ。人や郵便はもちろん、資源を工場に輸送することも重要な仕事だ。資源や工場、家が影響範囲内(駅を設置する際のポイント)に収まるように駅舎を設置すれば、その駅で施設に応じた物資をやり取りできるようになる。生産しているものは「Supply」、受け入れられる物は「Demand」

の欄に表示される。

例えば、Cotton Farm(綿農園)で栽培されたCotton(綿)を農園のそばの駅から貨車に乗せ、Textile Mill(紡績工場)のそばに立つ駅まで運べば、Cotton(綿)を買取ってもらえる。各資源を運ぶには専用の貨車が必要で、貨車が駅に着けば、自動的に資源や製品が補充される。

ゲームを始めるときに、オプションで「Industry model」の難易度を変更すれば、さらに高度な経営シミュレーションを楽しめるだろう。

## 産業施設一覧

### Produce Orchard 果樹園

主産: Produce (食物)  
年生産: 2  
1800年  
20万ドル  
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

### Coffee Farm コーヒー農園

主産: Coffee (コーヒー)  
年生産: 2  
1800年  
15万ドル  
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

### Fertilizer Plant 化学肥料工場

材料: Chemicals (化学製品)  
主産: Fertilizer (化学肥料)  
1905年  
30万ドル

### Chemical Plant 化学工場

主産: Chemicals (化学製品)  
年生産: 2  
1800年  
30万ドル

### Cotton Farm 綿農園

主産: Cotton (綿)  
年生産: 2  
1800年  
20万ドル  
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

### Grain Silo 穀物倉庫

主産: Grain (穀物)  
年生産: 2  
1800年  
30万ドル

### Sugar Farm とうもろこし農園

主産: Sugar (砂糖)  
年生産: 3  
1800年  
20万ドル  
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

### Gannery 製糖工場

材料: Coffee, Produce  
主産: Steel, Aluminum (鉄、アルミニウム)  
年生産: 2  
1800年  
25万ドル  
Steelは1830年から受け入れ可能

### Housing 住宅

主産: Passengers, Mails (乗客、郵便物)  
年生産: 0.5 (乗客)、0.2 (郵便物)  
1800年

### Textile Mill 紡績工場

材料: Cotton, Wool (綿、羊毛)  
主産: Goods (生活用品)  
1800年  
40万ドル

### Meat Packing Plant 肉加工工場

材料: Cattle (牛)  
主産: Food (食品)  
1800年  
40万ドル

### Dairy Processor 乳製品加工工場

材料: Milk (牛乳)  
主産: Food (食品)  
1800年  
30万ドル

### Bakery パン工場

材料: Grain, Sugar (穀物、砂糖)  
主産: Food (食品)  
1800年  
30万ドル

### Tool and Die Factory 工具工場

材料: Iron, Steel, Aluminum (鉄、アルミニウム)  
主産: Goods (生活用品)  
1800年  
20万ドル  
Ironは1866年から受け入れ可能

### Town 町

主産: Passengers, Mails (乗客、郵便物)  
年生産: 0.5 (乗客)、0.2 (郵便物)  
1800年

### Port 港

1800年  
30万ドル  
材料、生産、運び方は、キャンペーンやシナリオによって変化

### Sheep Farm 羊牧場

主産: Wool (羊毛)  
年生産: 2  
1800年  
20万ドル  
Grainを運び込むことで生産量50%増量

### Cattle Yard 牛舎

主産: Cattle (牛)  
年生産: 3  
1800年  
15万ドル  
Grainを運び込むことで生産量50%増量

### Dairy Farm 乳牛農園

主産: Milk (牛乳)  
年生産: 2  
1800年  
20万ドル  
Grainを運び込むことで生産量50%増量

### Town 町

主産: Passengers, Mails (乗客、郵便物)  
年生産: 0.5 (乗客)、0.2 (郵便物)  
1800年

## 産業施設一覧の見方

各産業施設に記されている情報は、以下のとおりである。

- 材料: 生産に必要な材料(Demand)を示す
- 主産: 生産するもの(Supply)を示す
- 年生産: 1年間の生産量を、それぞれ確率数に換算した数
- 年数: ゲーム中に施設が登場する最初の年。City&Townは1800年
- 価格: 産業施設(資源や工場)の買い取る価格(Expertモードのみ)

なお、駅の影響範囲内にHouseが最少で四つあればTownに、八つ以上あればCityとなり、さまざまな物資を受け入れられるようになる。

- 矢印: 施設から出ている矢印の向きは、生産したものを運び入れる先の施設を表している。矢印の色には、以下のような意味がある。
- 赤: 加工しないで、直接やり取りされる資源
- 青: これから加工、もしくは加工し製品
- 緑: 資源や加工品ではないが、運び込みが可能で、運んだ先の施設の生産率を高める



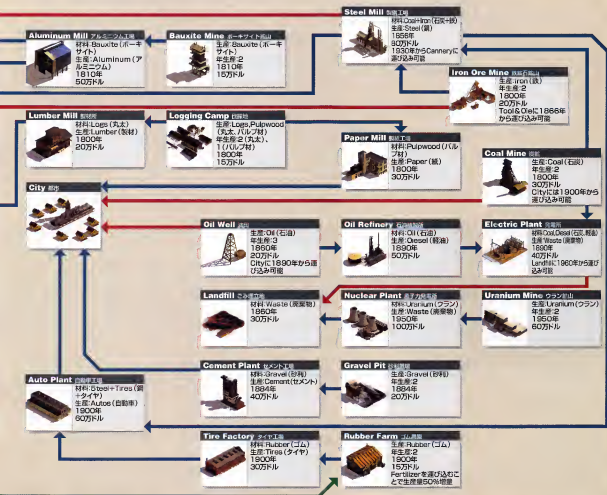
# RAILROAD TYCOON II

Easyモードでは、各工場は資源を運び入れなくても製品を生産していくが、Advancedモードでは材料がないと製品は作れない。

Expertモードでは、施設は鉄道会社が買い取ることができ、乗り入れている鉄道会社が効率よく品物を回せば、利益が生まれる。必要な材料を常に供給し、生産した物を素早く運ぶことが必要だ。効率が悪い場合は損益が出てしまう。大きい建物ほど利益が大きい。

また、EasyモードやAdvancedモードでは、選ば

れてきた製品や資源に対して一定の金額が払われる。それに対してExpertモードでは、運ばれてきたものに10段階の値段がつけられる。特定の品物を一度にたくさん運ぶすぎると買い取りの値段が下がり(時間が経つと戻る)、反対に、しばらく入荷していなかった珍しい貨物には、たくさんの金額が支払われる。さまざまな物資を交互に運び入れて、駅を休ませないように、しかも、うけが大きなようにする工夫が必要なのだ。





# 手作業で調べ上げた 全列車データと駅の完全情報

ここでは、列車と駅について解説する。列車には2種類あり、それぞれ利用の仕方も異なる。また、RT II では、駅の役割を理解しておくことも非常に大切だ。筆者が実際にプレイしたところ、英語マニュアルに掲載されている情報に誤りがあったので、このデータを大いに活用してほしい。

## Trains 列車は機関車と貨物車の2種類

列車は、機関車と荷物を載せる貨物車に分けられる。機関車の購入にはお金が必要だが、貨物車は無料だ。まず、機関車を購入し、行き来したい駅を指定する。そして、それぞれの駅で集荷

できるものを見ながら対応する貨物車を付け加えていく。機関車は、六つまで貨物車が付けられるが、あまり多く付けると速度が遅くなるので、注意しよう。

## Locomotives 機関車の能力を見極めて選択しよう

機関車にはSteam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種類がある。時代が進むことによつて、新しい機関車が増えたり、古いものがリス

トから消えていく。また、使用年数が経つにつれて、エンジンの性能が落ちていき、1年間に0.5%ずつ最高速度が下がってしまい、20年使用した場

機関車一覧

機関車名	登場年数	種別	積 積 (ドル)	メンテナ ンス費用 (ドル)	荷物積持 可能 (ドル)	最高速 度 (マイル /時)	加 速	エンジンの耐久度
Trewhick-1	1804-1835	Steam	175	8,000	7,543	10	Extremely Poor	Extremely Poor
Stephenson Rocket	1829-1851	Steam	176,000	6,000	7,942	15	Extremely Poor	Below Average
2-4-0 John Bull	1831-1853	Steam	273,000	7,000	8,256	25	Poor	Below Average
4-2-0 DeWitt Clinton	1833-1853	Steam	176,000	5,000	7,187	20	Extremely Poor	Poor
4-2-0 Prussian	1837-1857	Steam	375,000	8,000	17,622	30	Extremely Poor	Below Average
4-4-0 American-C	1848-1885	Steam	476,000	5,000	17,260	42	Poor	Above Average
4-2-2 Iron Duke	1855-1885	Steam	778,000	9,000	37,738	54	Poor	Below Average
4-4-0 3-Wheeler	1863-1903	Steam	579,000	5,000	17,708	48	Below Average	Above Average
2-4-0 Vulcan	1872-1900	Steam	372,000	4,000	6,393	30	Very Poor	Below Average
2-6-0 Consolidation	1877-1905	Steam	507,000	6,000	17,812	45	Below Average	Good
3-Track Shay	1882-1900	Steam	473,000	177,000	17,822	15	Poor	Good
4-8-0 Mastodon	1890-1911	Steam	677,000	272,995	45	Very Poor	Poor	
4-6-0 Ten-Wheeler	1892-1911	Steam	676,000	121,000	271,727	50	Below Average	Below Average
1-3 Bobo	1895-1935	Electric	875,000	6,000	373,116	60	Poor	Poor
2-6-0 Mogul	1895-1915	Steam	673,000	122,000	275,131	50	Average	Average
4-2-2 Atlantic	1902-1929	Steam	978,000	178,000	473,556	80	Fast	Above Average
2-6-0 Camelback	1905-1932	Steam	775,000	9,000	17,500	30	Poor	Very Good
4-2-2 Pacific	1908-1945	Steam	1179,000	271,000	672,516	95	Above Average	Average
0-10-0 Class G10	1910-1939	Steam	978,000	378,000	575,521	50	Above Average	Average
2-6-2 Prairie	1912-1953	Steam	875,000	171,000	374,157	60	Below Average	Good
4-4-0 D1858	1914-1934	Steam	675,000	9,000	271,024	45	Poor	Very Good
2-10-0 Class 13H	1908-1940	Steam	1179,000	271,000	672,516	40	Above Average	Good
USRA 0-6-0	1916-1920	Steam	877,000	173,000	279,893	40	Poor	Good
2-6-2 Mikado	1919-1950	Steam	1373,000	372,000	577,102	95	Above Average	Good
Be 4-8-1	1920-1950	Electric	671,000	171,000	174,701	35	Fast	Very Good
4-6-0 Class B12	1923-1939	Steam	147,600	174,000	37,240	71	Fast	Above Average
Ee 3/3	1923-1948	Electric	477,000	7,000	171,880	31	Very Poor	Good
Class 1045	1927-1950	Electric	975,000	6,000	171,636	40	Fast	Above Average
USRA 0-6-0	1930-1948	Steam	875,000	178,000	372,236	45	Below Average	Above Average
Class M4 Mikard	1935-1955	Steam	2677,000	178,000	675,138	126	Above Average	Below Average
GG1	1935-1970	Electric	2875,000	179,000	472,721	100	Above Average	Outstanding
Class E18	1936-1966	Electric	877,000	176,000	277,493	93	Fast	Good
4-8-4 Hudson	1937-1952	Steam	2375	375	675,611	80	Average	Below Average
4-8-4 Dayton	1937-1953	Steam	2175	275,000	574,017	90	Below Average	Average
4-6-4 Class J3a Streamliner	1938-1955	Steam	2575,000	278,000	177,234	103	Above Average	Poor
Je 4-14	1939-1956	Electric	2175	275,000	477,000	98	Fast	Above Average
4-8-4 Big Boy	1941-1955	Steam	3775,000	175,000	878,400	88	Above Average	Poor
Class 1020	1941-1961	Electric	1179,000	178,000	271,545	56	Fast	Very Good
4-4-4 T1	1945-end	Steam	2874,000	278,000	778,213	85	Fast	Good
AA3A	1945-1978	Diesel	2675,000	176,000	572,015	85	Fast	Above Average
ACO PA1	1946-1960	Diesel	2175	176,000	572,600	90	Average	Average
F9	1949-1970	Diesel	3377,000	178,000	873,749	110	Above Average	Above Average
GP9	1954-1975	Diesel	1875,000	171,000	472,628	71	Average	Average
E69	1956-1969	Electric	876,000	8,000	172,637	31	Fast	Below Average
GP18	1958-1978	Diesel	2475,000	178,000	573,311	83	Above Average	Very Good
V200	1959-1969	Diesel	1675	159,000	573,878	87	Above Average	Below Average
Penn. E44	1960-1985	Electric	3771	273,099	377,871	70	Fast	Average
Classic Delic	1961-1981	Diesel	4875	178,000	572,156	100	Below Average	Very Good
Shenzen Bullet Train	1965-2002	Electric	6577,000	877,000	877,680	130	Virtual Instant	Good
FP45	1968-end	Diesel	3876,000	174,000	675,740	106	Above Average	Above Average
SD45	1972-1994	Diesel	3675	271,000	376,009	85	Average	Average
EOCP	1973-1998	Electric	2677	159,949	378,043	85	Very Fast	Average
SDP40	1973-1989	Diesel	2872,000	178,000	871,896	103	Above Average	Poor
Class 1111	1974-end	Electric	4875	177,000	572,000	85	Average	Good
E65 FS	1975-1995	Electric	2276,000	177,000	377,734	93	Average	Above Average
Dash-9	1993-end	Diesel	4777,000	178,000	878,410	70	Poor	Average
AMT-103	1993-end	Electric	4275,000	178,000	878,410	60	Very Fast	Above Average
Thyris Bullet	1994-end	Electric	10075	475	117,715	186	Virtual Instant	Below Average
Class 232	1997-end	Diesel	4872,000	375,000	772,625	75	Very Fast	Very Good
Mag-Lev TBX-1	2008-end	Electric	25075	2075	277,543	280	Instant	Above Average

### 機関車一覧の見方

- 表の各項目の内容は、以下のとおりである。
- 登場年数: 機関車がリストに表れる年数と、リストから消える年数
- 種別: 機関車の種類。Steam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種がある
- 価格: 購入価格
- メンテナンス費用: 1年間にかかるメンテナンス費用
- 年間維持費: 1年間にかかる維持費。長く走行させた場合は、さらに増える
- 最高速度(毎時マイル): 荷物を引いていない状態での最高速度
- 加速: 最高速度に達するまでの加速力





合はメンテナンス料が3倍になり、5年使用したものに比べて故障の確率が60%も高くなる。適宜、新しいタイプのものに買い替える必要がある。

機関車の能力で重要なのは、最高速度、加速、けん引力、エンジンの耐久力だ。これらはゲーム中に機関車を右クリックすると、簡単に確認することができる。最高速度は、引っ張っている重さ

土地の傾斜によって上下する。

機関車は、使っている間に多少故障を起こすが、頻繁に故障を起こす車両は、早いうちに取り換える必要がある。そうしないと、爆発を起こし、永久にその機関車は戻ってこれなくなる。機関車部分だけをすげ替えるのは簡単なので、資金に余裕があるうちに、こまめに取り換えよう。

## Cargo 貨物車は運ぶ製品で選択する

貨物車は、駅から駅へと資源や製品を運ぶ車両だ。駅の影響範囲内に生産施設があれば、駅に資源や製品がストックされ、駅に止まった貨物車に自動的に補充される。貨物車は運ぶものによって種類が異なる。時代が進むことによって、搭載率の高くなった改良版の車両が出るものもある。

路線内では、貨物車の種類を統一する必要はなく、Aの駅ではA用の貨物車を付け、次のB駅ではアルミニウム用の貨物車を付けるといった工夫も可能だ。

製品の積み込み方には3種類あり、それぞれに長一短がある。コストと収入のバランスを各ポイントでこまめに計算しないと、確実な収入に結びつけない。以下に、その方法を記すので、参考にしてほしい。

### ① 駅にあるだけの在庫を積めるだけ積めていく

いちばんオーソドックスな方法。ただし、あまりに短い路線だと、在庫がたまる前に列車が復讐してしまう。

### ② 貨物車の半分量になるまで生産品を待つ

一定の収入が見込めるが、やはりコストと収入の差の確認が必要になる。

### ③ 貨物車がいっぱいになるまで生産品を待つ

1台の列車で目いっぱい収入が得られるものの、駅で長い時間を過ごすため、よほど回転のいい資源や工場がないと厳しい。

#### 貨物車一覧の見方

- 貨物車名: その貨物車が運ぶ製品名が付いている
- 積み込み場所: 対応する製品を生産する施設
- 運び先: 製品を必要としている施設
- 貨物車基本価格: 貨物車に製品を最大限搭載した場合の売上げ価格 (Expertモードでは変動する)
- 最大搭載量と最大日数: 製品を駅に置いておける最長期間
- 登場年数: 貨物車が登場する年数
- 貨物車の重さ/最大搭載時の重さ: 貨物車自体の重さと、製品を最大限搭載した場合の貨物車の重さ

貨物車名	積み込み場所	運び先	貨物車基本価格 (金)	最大搭載量 (トン)	登場年数	貨物車の重さ/最大搭載時の重さ (トン)
Aluminum (アルミニウム車)	Aluminum Mill (アルミニウム工場)	Tool & Die, Cannery (機械工場、缶詰工場)	479,000	1900	1910	15/45
Autos (自動車車)	Auto Plant (自動車工場)	City (都市)	679,000	800	1900	30/45
Bauxite (ボーキサイト車)	Bauxite Mine (ボーキサイト鉱山)	Aluminum Mill (アルミニウム工場)	379,000	1600	1910	25/65
Cabbage (キャベツ車)	—	畑の植立を25%ダウン、畑に置く植立を25%上げる	—	—	1639	20/29
Cattle (牛車)	Cattle Yard (牛牧場)	Meat Packing (肉処理)	571,800	800	1800	15/30
Cement (セメント車)	Cement Plant (セメント工場)	City (都市)	573,200	800	1884	15/30
Chemical (化学薬品車)	Chemical Plant (化学薬品工場)	Fertilizer Factory (化学肥料工場)	571,800	800	1905	25/40
Coal (石炭車)	Coal Mine (炭鉱)	Steel Mill, Electric Plant, City (製鉄工場、発電所、都市)	379,200	1600	1900	15/35
Coffee (コーヒー車)	Coffee Plantation (コーヒー農園)	Cannery (缶詰工場)	571,800	800	1800	25/65
Cotton (綿車)	Cotton Farm (綿農場)	Textile Mill (紡織工場)	574,400	1100	1911	20/50
Diesel (軽油車)	Oil Refinery (石油精製工場)	Electric Plant (発電所)	574,600	1100	1890	15/30
Dining (食堂車)	旅客収入20%アップ	—	—	—	1893	30
Fertilizer (化学肥料車)	Fertilizer Factory (化学肥料工場)	Coffee, Cotton, Grain, Produce, Rubber, Sugar (コーヒー、綿、砂糖、果物、ゴム、砂糖)	479,000	1300	1905	20/35
Food (食糧車)	Canning, Meat Packing (缶詰工場、肉処理)	Town, City (街、都市)	679,000	800	1800	10/25
Goods (生活必需品車)	Tool & Die, Textile Mill (機械工場、紡織工場)	Town, City (街、都市)	578,799	800	1900	10/25
Grain (穀物車)	Grain Silo (穀物サイロ)	Bakery, Cattle Yard, Dairy Farm, Sheep Farm (パン工場、牛牧場、畜産場、羊牧場)	379,200	1600	1800	10/25
Gravel (砂利車)	Gravel Pit (砂利坑)	Cement Plant (セメント工場)	379,200	1600	1884	15/35
Iron (鉄車)	Iron Mine (鉄鉱石鉱山)	Steel Mill, Tool & Die (製鉄石鉱山)	379,200	1600	1896	15/45
Logs (丸太車)	Logging Camp (伐採所)	Lumber Mill (製材所)	379,200	1600	1800	5/25
Lumber (製材車)	Lumber Mill (製材所)	Town, City (街、都市)	479,000	1300	1893	10/45
Milk (牛乳車)	Dairy Farm (酪農場)	City, Dairy Processor (都市、乳製品工場)	771,400	300	1898	20/45
Oil (石油車)	Oil Well (油田)	City, Oil Refinery (都市、石油精製工場)	571,800	1100	1910	20/45
Paper (紙車)	Paper Mill (製紙工場)	City (都市)	679,399	800	1890	10/25
Passenger (客車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	778,400	500	1896	10/15
Produce (果物車)	Produce Orchard (果樹園)	Cannery (缶詰工場)	578,799	800	1898	20/30
Pulpwood (リブ材車)	Logging Camp (伐採所)	Paper Mill (製紙工場)	379,200	1600	1800	15/40
Rubber (ゴム車)	Rubber Plantation (ゴム農場)	The Factory (タイヤ工場)	379,200	1600	1900	15/35
Steel (鋼車)	Steel Mill (製鋼工場)	Auto Plant, Cannery, Tool & Die (自動車工場、缶詰工場、機械工場)	479,000	1300	1898	10/45
Sugar (砂糖車)	Sugar Plantation (砂糖農場)	Bakery (パン工場)	571,800	800	1800	15/30
Tires (タイヤ車)	The Factory (タイヤ工場)	Auto Plant (自動車工場)	479,000	1300	1910	25/55
Uranium (ウラン車)	Uranium Mine (ウラン鉱山)	Nuclear Power Plant (原子力発電所)	679,199	800	1900	25/30
Waste (廃棄物車)	Electric Plant, Nuclear Power Plant (発電所、原子力発電所)	Landfill (ごみ処理場)	679,399	800	1950	20/45
Wool (羊毛車)	Sheep Farm (羊牧場)	Textile Mill (紡織工場)	574,400	1100	1800	15/35

# Station さまざまな施設が建てられる駅

線路に機関車を走らせるためには、少なくとも二つ以上の駅が必要である。駅を建てると、その駅の影響範囲が示される。この範囲内にある建物の資源や製品、乗客など、駅の取り扱い貨物となる。

駅には3種類の大きさがあり、それぞれ影響範囲が異なる。ただし、じゅうぶんな土地さえあれば、後々大きいものに改築することはできるので、手持ちの資金と相談して駅の大きさを決めよう。

駅では、資源や製品の積み下ろしは自動的に行

われる。例えば、コービーを扱っている駅に、コービー用の貨物車を引いた機関車が止まれば、在庫がある限り、その貨物車はコービーでいっぱいになるというわけだ。

また、駅の範囲内にHouseが四つ以上あるとTownに、八つ以上あるとCityになる。Townになれば、Goods(生活用品)やFoods(食品)が受け取れるようになり、Cityになれば、Autos(自動車)やPaper(紙)なども受け取れるようになる。

駅には、さまざまな施設を立てることによって、特典を受けられる。それぞれ役割は違うが(駅施設一覧を参照)、どうしても必要な施設がいくつかある。それは、Roundhouse(車庫)、Sanding Tower(給砂塔)、Water Tower(給水塔)の三つだ。

Roundhouseは、蒸気機関車・ディーゼル機関車・電気機関車のメンテナンスを行う場所で、No Oil(オイル切れ)状態を直す。Sanding TowerとWater Towerは蒸気機関車のみに必要な施設で、No Sand(砂なし)、No Water(水なし)状態を直してくれる。

この三つの施設を建てた駅は、列車が止まらなくても、通過するだけでメンテナンスを行ってくれる。1路線に1個所は、メンテナンス設備の整った駅が存在するようにしよう。



チューター・制鋼から始まった小さな村の村の村まで、駅の種類は全種類。内容自体の差はないが、シナリオ作成時の参照に役立つ

乗客や人を送迎させたことで、駅の周りには商業工場などが建っていく



## 駅施設一覧

施設名	建設コスト	建設年数	効果
Small Station(駅 小)	5万	1800	駅、影響範囲小さい
Medium Station(駅 中)	10万	1800	駅、影響範囲中くらい
Large Station(駅 大)	20万	1800	駅、影響範囲大きい
Telephone Poles(電柱)	8万	1905	駅間にかかる経路を50%削減
Telegraph Poles(電柱)	4万	1837	駅間にかかる経路を25%削減
Small Restaurant(レストラン 小)	5万	1800	乗客収入を20%アップ
Large Restaurant(レストラン 大)	10万	1850	乗客収入を30%アップ
Station(貨物車)	1万5,000	1800	乗客収入を10%アップ
Post Office(郵便局)	3万5,000	1840	Mail(郵便物)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Customs House(税関)	2万5,000	1800	港やその他の地域での集荷にかかる経路を半減
Sanding Tower(給砂塔)	3万	1800	蒸気機関車に砂を供給する。砂が足りないと蒸気機関車はけん引力が減り、直進速度も下がる
Water Tower(給水塔)	2万5,000	1800	蒸気機関車に水を供給する。水が足りないと蒸気機関車はスピードが半減する
Small Hotel(ホテル 小)	6万5,000	1800	乗客収入を20%アップ
Large Hotel(ホテル 大)	12万5,000	1878	乗客収入を40%アップ
Liquid Storage(液体貯蔵タンク)	5万	1885	Oil(石油)とChemicals(化学製品)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Refrigerated Storage(冷蔵タンク)	5万	1880	Milk(牛乳)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Green Silo(穀物サイロ)	3万5,000	1873	Grain(穀物)とCoffee(コーヒー)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Warehouse(倉庫)	2万5,000	1800	Cotton(綿)とWool(羊毛)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Roundhouse(車庫)	12万	1800	機関車のメンテナンスを行う。メンテナンスを行わないに、故障や燃費の悪化の可能性が高くなる



駅のみだと、かなり物足りない駅である。影響範囲が狭ければ、乗客や乗客も少ない。駅が可能な場所まで、かつ数多くの家を駅範囲内に収め込める駅を築こう



すべての施設がそろった駅にするには、多額の資金が必要だ。ただし、生産する作物によっては必要な駅の種類も異なる



RT IIの面白さは、鉄道会社の業績を上げ、株を売って金もうけをすることにある。しかし、どのようにしたらよいか分からないという人もいるだろう。ここでは、金もうけをするためのポイントを紹介する。

## 会社資産と 個人資産の増やし方

ゲーム中にプレイヤーが動かすお金は2種類ある。会社資産と自分の個人資産だ。会社資産は、鉄道を効率よく運営することによって増えていき、個人資産は株の売買によって増えていく。鉄道会社の運営がうまくいかないと、会長としての給料がカットされたり、会社の業績で配当金が上下したりする。会社資産と個人資産は相互に影響を与えるが、それぞれの運用自体は別々に行う。

鉄道会社の資産を増やすには、以下のような方法がある。

①往路と復路の両方が利益を生むような路線を増やす



列車のリストで、黄色に丸く囲っているグラフが、その列車の運んでいる利益だ。グラフが小さくなる前に駅に買ければOK。

- ②建物を増やす
  - ③資源や工場を買い取って利益を上げる(Industryの場合)
  - ④手持ちの現金をマイナスにしない
- また、個人資産を増やすには、以下のような方法がある。
- ①鉄道会社を上手に運営して、コンスタントに利益を上げる(=配当金を支払える割合を増やす)
  - ②自社の株をお金で許す限り買う
  - ③「Change Dividend」で配当金を増やす(後述)
  - ④業績が良く、配当率の高い他社の株を買う
- ①～④の作業を繰り返すことも効果的である。



# 投資家と会社経営を両立させる 金もうけのポイント

## Company Finance 会社の財政をチェックしよう

会社の財政状態は、画面下部にあるCompanyタブをクリックして会社一覧を表示し、任意の会社をダブルクリックすることで確認できる。このCompany Detail画面では、五つの情報が確認できる。中でも重要なのは、BalanceとFinancesだ。

Balanceでは、会社資産(Book Value)が、画面のいちばん下に表示されるので、キャンペーンやシナリオクリア条件にBook Valueがある場合は、ここで確認しよう。

Financesには五つの項目があるが、中でも「Change Dividend」は重要だ。ここをクリックすることで、配当金の率を変えられることができる。会社の業績によっては配当金を止められたりするが、その後は、ここで必ず率を変更しなければならぬ。そうしないと、配当率0のままゲームを続けることになってしまうからだ。



「Company Detail」の右下の「Company Detail」をクリックすると、この画面が表示されます。

## Stock Market 株式売買のポイント

株の売買の基本は「安く買って、高く売る」だが、このゲームの場合は、なるべく自社株を買いこんで配当金でもけつというのはいちばん簡単な個人資産の増やし方だ。株価は売り買いによって変動するが、経済が低迷したり、株化が暴落すると、一気に安くなる。ゲーム中に突然新聞が表示されて情報が得られるので、株価の安いときに買ってこよう。

また、ゲーム開始時のオプションで、経済シミュレーションの難易度を設定することができるので、以下に注意点を示す。なお、キャンペーンの場合は、あらかじめ設定は決まっている。

- ①Easyモード：自分の会社の株しか買えない
- ②Advancedモード：他社の株も売買できるようになる。株を大量に持っている他社は、買収できる率が高くなる
- ③Expertモード：利益を見込んで、現金がなくても株の売買ができる



株は利益を買い続けると、売り手も増え、株価は上がります。

# MacとWindowsで対戦可能な 戦略に奥行きが出る新要素満載 シリーズ最新作

## MYCER II SOULBLIGHTER™

『ミス：闇の破壊神』は、初の3Dリアルタイムシミュレーションとして、またMacユーザーとWindowsユーザー双方がマルチプレイで対戦できるということもあり、いまだに根強い人気を誇っている。ただ、高い難易度や、レベル開始時にしか表示されないクリア条件など、やや不親切な設定があったのも事実だ。

今回紹介する『ミスII：ソウルブライター』では、レベルデザイン専門のプログラマーも起用され、前作にも増して味わい深いゲーム進行が展開される。操作面も使いやすく改良されたので、初心者でもしゅうぶんにその世界を楽しめることだろう。

### 操作しやすくユニットが改良され、初心者も前作のファンも楽しめる

Balorの率いる闇の軍勢との戦いでは、何万という同胞の命が失われた。辛うじて生き残ったわれわれも毎夜苦しまさう悪夢から逃れることはできなかった。AliciaがBalorを倒し、この地に王国を築いて60年。異変はHeartの森の傍らにある、小さな村の墓地で始まった……。

深く重厚なストーリーを持つ『ミスII：ソウルブライター』(以下、ミスII)は、中世ヨーロッパをほうふつとさせる、独特の世界が舞台のリアルタイム戦略シミュレーションである。ゲームシステムは、前作

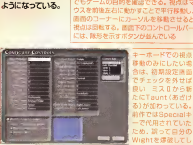
『ミス：闇の破壊神』の流れを引き継いでおり、プレイヤーは歩兵や弓兵など数種類のユニットからなる部隊を操作して、強大な闇の軍勢に再び挑まなければならない。

このミスシリーズで特筆すべきなのは、専用サーバーbungle.netにて、MacユーザーとWindowsユーザーの双方がプラットフォームの違いを超えて対戦できるという点だ。このミスIIも前作同様、WindowsとMacの両方に対応したハイブリッド版なので、幅広いユーザーが楽しめるタイトルだと言える。

### ここが変わった! 改良されたAIと操作体系

時には数十ものユニットを操作することになるが、各ユニットに仕込まれたAIの大幅な改良によって、前作よりも自分の思いどおりユニットが動いてくれる。うれしいことに、悪名高いDwarfの白痴もかなり減ったようで、少しくらいな目を離しても自動でうまく戦ってくれるのだ。また、前作ではキーボードでの操作が主であった視点の移動が、マウスによっても行えるようになった。さらに、戦術上重要な意味を持つ陣形の設定も、画面下のコントロールバーを使ってマウスで簡単に指定できるようになっている。

右上のドラッグアイコンをクリックすると、いつでもゲームの目的を確認できる。視点はマウスを前後左右に動かすことで平行移動し、画面のコーナーにマウスを移動させると視点も移動する。画面下のコントロールバーには、陣形を示すボタンが並んでいる。



キーボードでの視座移動のみにしたい場合は、設定設定画面でチェックを外せば良い。ミスIIから新たにpoint(点)という機能が追加されており、前作ではSpecialキーで代用されていたため、誤って自分のWeightを移動してしまっていたことがあった。

### ここが変わった! 陣形の記憶

各ユニットは前回の陣形を常に記憶しており、自動的にその陣形に並び直してくれるのが非常に便利だ。さらに、例えば部隊全体を陣形2に指定した場合は、その一部だけを分離して移動しても、ちゃんと陣形2で並び直してくれる。

### ここが変わった! 難易度が適切に

5段階ある難易度も見直され、初心者〜標準レベルでは、この手のリアルタイムシミュレーションを初めてプレイするプレイヤーでもじゅうぶんに楽しめるように配慮されている。もちろん、それ以上のレベルであれば、前作からの熟練プレイヤーをも存分に悩ませられる。あのつらい(だが、やめられない)戦いがまた始まるのだ。

### ゲームの枠を超えた こだわりの映像と音声の演出

前作のディズニー調の挿入ムービーも良くて良かったが、少々物足りないうちのことも事実だ。今回は「天地無用」などで実績のある日本のOVAにアニメーション制作に携わっている。また、音声や効果音は前作同様Total Audio社が担当しており、高いクオリティはそのまま。前作の日本語版は音声は日本語に吹き替えしてしまったために、原作の雰囲気は損なわれたというユーザーの声も多かったが、ミスIIでは音声は

Information	
開発元 :	Bungle Software Products社
販売元 :	株式会社ゲート
問い合わせ :	株式会社ゲート 03-3865-8812
価格 :	9,800円
OS :	Windows 95/98/NT4.0 Mac OS 7.5以上
CPU :	Pentium 133MHz以上 PowerPC 120MHz以上
メモリ :	32MB以上
ビデオ :	DirectX対応 640×480ドット、16ビット以上
HD音声 :	88MB以上
CD-ROM :	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド :	DirectX対応サウンドカード SoundManager 3.1以上
対応API :	Direct3D、Glide RAVE
元開発者 :	PC 9821、NXシリーズ等
発売時期 :	12月下旬

©1997-1998 Bungle Software Products Corporation  
All Rights Reserved.



幻想的なストーンヘンジ  
にけえをささげている  
のは、たねなのだろうか？



## リアリティと美しさを追求したグラフィック

今回、地形を形成するポリゴンの密度は前作の4倍になり、畑のうねのような細かな地形の変化も再現されている。また、ミスIIでは、一つ一つのアニメーションを構成するスプライトの数が2倍に増えたので、動きが非常になめらかだ。特に、足の速いユニットの移動場面や、Bowmanが背中から矢を取り出すすぐさが素晴らしい。さらに、回転する風車などの動く3D背景オブジェクトが導入されたことで、よりダイナミックな世界の構築が可能にな



った。周囲する跳ね橋や、爆薬で破壊できる橋などはゲーム進行を大いに盛り上げる。

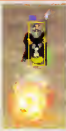
ゆっくりと回る風車、ゲームプレイの質を高める世界に臨場感を生み出している

## 魅力的な新ユニットの追加 火の扱いが重要に

指先から電撃を放ち、相手を黒焦げにするFech、屈強な兵士を一けりて粉砕するTrowなどのユニットは、ミスIIでも健在だ。惜しむらくは、Trowに対抗できた唯一の明智賢のユニット「森の巨人」が登場しないことであろうか。

### 魔導師Warlock

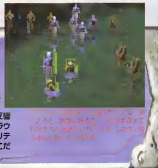
魔導師Warlockにも注目が。頻りに補充されるManaによって、FireballやConfusionといった強力な魔法を次々と繰り出す。



Warlockが放つFireballは、敵陣すると大爆発を起こす。ユニットの下のManaゲージはManaを蓄えている。また、2発のFireballを放つことが可能だ

そのままで、字幕のみ日本語化された。そのため、原作の重厚なナレーションをじっくり楽しめるようになっている。

ゲームの雰囲気や盛り上げるBGMにも工夫が凝らされている。ミスIIでは、ゲームの進行状況に応じてBGMが変化するのだ。まるで映画のように、場面に応じた音楽が流れて雰囲気や盛り上げてくれる。さらに、A3D対応のサウンドカードを搭載すれば、室内での反響やエコーが再現される。4.1スピーカーシステムでサウンド効果も得ることができる。画像の美しさや、リアリティだけでなく、ゲームの演出すべてにわたる細かなこだわりと作り込みは、ミスIIが持つ魅力の一つでもある。



ミスIIは、敵のユニットはすべて、矢や魔法で攻撃する。ミスIIは、敵のユニットはすべて、矢や魔法で攻撃する。

ミスIIではさらに、生きた動物がプレイヤーの目を楽しませてくれる。小川のせせざりには魚が泳ぎ、森では鹿やリスが走る。空には鳥が舞い、村ではブタやニワトリが飼われている。通常のゲームでは、これらの小動物を攻撃できないようになっているが、マルチプレイモードでは、動物を使ったHuntingというゲームがある。WarlockやWarriorで鹿や鳥を追いかけ回すものだ。

前作では首が飛び、腕がこぎざれるといった残酷なまでにリアルな表現に耐えられないという意見もあった。そのため、ミスIIではNo blood(無血)モードが用意されている。ユニットが流血する代わりに、星が飛ぶのであるが、ゲーム全体の雰囲気にはそれほど影響はない。



No bloodモードでは、使った血が星に変わってしまう

## 3種の新歩兵ユニット

### Heron Guard/Brigand/Stygian Knight

歩兵ユニットもバリエーションが増えた。前作からのThrall、Warrior、Berserkerに新たに3種が加わった。Heron Guardは、一見日本の戦国時代の武将に見える。二つの刀を操るHeron Guardは、マンドレークの本を1本持っており、自分やほかのユニットの体力を回復できる。

Brigandは、Warriorに似た重兵隊であるが、その攻撃力は弱いものがある。

Stygian Knightは、全身を黒く塗ったように固めた重装歩兵であり(実はよろいの中身が無い)、動きは遅いが防御力が高い。壁として立ちふさがれられると厄介だ。歩兵ユニットのほかにも、敵陣にだけ相手をまひさせるGhastや、ちょうど日本の「鬼」のような姿をしたMyrkridiaなど、新しいユニットが数多く登場する。



かつてTainに封印されたという古代の邪神を補完、ユニットの下のManaゲージが蓄えられている。Myrkridiaは、このManaを使って弱く敵対は直接攻撃をするので注意

## 重要な要素「火」

前作では比較的低攻撃力だったために、少数ではGhoulさえ程度にしかならなかったBowman(前作のArcherとは種類が違うが、機能的には同等)は、火炎を装備できるようになり、格段に攻撃力を増した。ただし、火炎は1本しか装備できない。

ミスIIにおいては、火の扱いが非常に重要だ。火は草原などではゆっくりと燃え広がっていく上、各ユニットのAIは火が近くに來ると逃げようとしてプログラムされている。そのため、火は敵の進軍を止め一時的な壁の役割も果たすのだ。それ以外にも、敵の火炎が撃ち込まれそうな地面をあらかじめ焼き払って道路を確保したり、布張られている地面を遠方から安全に取り除くなど、Bowmanの装備する火炎は戦場でも非常に重要な役割を果たす。

魔法や火炎以外にも、強力な遠距離攻撃武器が登場する。Dwartの強化版であるMortar Dwartが発射するさく裂弾だ。この武器の命中精度は正確で、なおかつ弾の速度が速く、敵部隊に大ダメージを与える。また、城壁や海岸の大穴からの強力な砲撃も可能だ。



# 各種検索機能の搭載 個人やOrderのランクシステムも追加

## ミスシリーズ専用サーバー bungle.netの新機能を紹介

さらに使いやすくなったbungle.net  
追加された新機能でマルチプレイも白熱



ミスでよく使われる略語や俗語

gl/gia	Good luck/Good luck all (ゲームを始める前のあいさつ)
99	Good game (なかなか良いゲームだと思った場合の一言)
LMoH/ LMoH	Last man on the hill (マルチプレイでのゲームタイプ)
BC	Body Count (マルチプレイでのゲームタイプ)
FR	Flag Rally (マルチプレイでのゲームタイプ)
FFA	Free for all (チーム戦に対する個人戦の意味)
Dropper	ゲーム途中でQuitするプレイヤーを指す。 あまり良いマナーではない
Camper	ゲーム終盤まで隠れていて、ほかの部隊が消耗するのを待つプレイヤーを指す

いくらAIの性能が向上しても、最強の敵はやはり「人間」であることに変わりはない。相手のユニットの動きから心理を読み、わなを仕掛け、挑発して敵を自分の術中に誘い込む。ミスの対戦は時間とともに常に変化しており、戦略のバリエーションは無限に思えるほど多様だ。それだけにいくらやっても飽きることがなく、常に新鮮な気持ちでゲームを楽しむことができる。

ミスでマルチプレイを楽しむためには、bungle.netという専用サーバーに接続するのが便利だ。このサーバーは、無料で利用できて、接続すれば自動的にアップデートも行われる。ミスIIでは、性能が格段に向上した新しいbungle.netサーバーに接続される。

まずは、http://www.bungle.net/でアカウント名とパスワードを取得する。次に、タイトル画面からMULTIPLAYER GAMEを選択すると、「bungle.net」と「Others」を選択する場所があるので、bungle.net

を選ぶ。アカウント名とパスワードを入力してから接続ボタンを押すと、自動的にbungle.netに接続される。世界各国から集まったプレイヤーと戦ってみると、その多様な戦術にミスの対戦の奥深さを認識することだろう。また、きっと自分の実力の向上にもつながるはずだ。同時に、gl (good luck)、gg (good



bungle.netのチャットルーム。Room、Buddy、Orderのプレイヤーのリストを表示できるほか、Findボタンでプレイヤーを検索したり、Prefsボタンであらかじめセットした自分の好みのゲームだけをリストできる

game)などの略語を覚えておくとう便利だ。

旧bungle.netから大きく進歩したのは、数々の検索機能が搭載されていることである。ミスIIでは個人名、Order、ゲーム種などで検索ができるようになっており、しかも検索画面から直接そのプレイヤーがいる場所やゲームが行われている場所に移動できる。自分のチームメートや、気に入ったゲームを探すために、あちこちの部屋を移動して回る手間が省けるのは大変うれしい。

ランクシステムも、個人とOrderの二つに分けられた。トータルの戦績以外にも、ランク情報はゲーム種ごとに別々に管理されており、自分や他人の戦績をリアルタイムで確認できるようになっている。

Orderとは、ほかのゲームでクランやギルドと呼ばれるプレイヤーのグループのことである。従来は、大小の大会でしか評価されなかったOrderがリアルタイムでランク付けされることになり、これまで以上にOrder同士のチーム戦が白熱しそうだ。

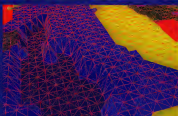


ゲーム種別のランクシステムが導入された。ランク情報は、bungle.netのチャットルームでプレイヤーを選択し、Statボタンを押すと表示される。それぞれのバリエーションは、そのゲーム種における最高のプレイヤーのポイント。最優秀は全プレイヤーの平均値を表す

## FearとLoathingを活用して マップとユニットを解析する

ミスIIでは、ユニットの細かなパラメータや、特殊な地形 (Gholは通れるが、Warriorは通過できない場所など) に関する詳細な情報を、プレイヤーは通常見ることができない。しかし、付属のマップエディター用ツール「Fear」と「Loathing」を使えば、それらの情報を手に入れて対戦を有利に導くことができる。

例えば、FearでStygian Knightに関するobject情報 (stygian knight object) を調べると、Stygian Knightは6.5から7のMax Vitalityを持ち、まひや混乱状態にはならないことと、その反面、爆発のダメージには弱いことが分かる。



bungle.netの地形データは、プレイヤーが解析できる。これは、FearとLoathingの機能で解析された地形データ。Fearは、ユニットの移動可能な場所を示す。Loathingは、ユニットのダメージを受けやすい場所を示す。この情報は、プレイヤーが対戦を有利に導くのに役立つ。

また、Loathingでマルチプレイ用のマップを開くと、旗やユニットの出現位置はもちろん、川の水深や斜面の状態などが色分けされて表示される。あらかじめこれらの情報を頭に入れておけば、おのずから進軍ルートや、布陣すべき場所などが見えてくるだろう。

# マルチプレイの 基礎知識講座

## ユニークな ゲームタイプの追加

ミスIIでは、Last Man on the HillやTerritoriesのように前作からおなじみのものに加え、Stampede、Assassin、Huntingといった新しいマルチプレイ用のゲームタイプが加わった。

King of the Hillは、前作では公園前に削除された幻のゲームタイプだが、改良が施されて復活している。マップは前作で人気の高かったPII Dance On Your GraveとThe Desert Between Your Ears...以外は、新しいものになっている。街の真ん中に旗が立っていたり、旗そのものが壁で囲まれているマップがあったりと個性的なマップが多い。建物や塀は敵の攻撃を防ぐこともできるが、こちらの攻撃も当たりにくくなるので部隊配置を慎重にする。その反対に、競技場のようなほぼ完全にオープンで平坦なマップもある。



Huntingの一画面。動物や敵はAIを持っていてどこまで追いかけてしまつて、うまく倒れれば賞品になる。長い棒をブーメランで落とすのが快楽



15匹もいるブタを演奏しながら、旗のところにまで連れていくのは結構骨の折れる仕事だ。途中でWeightにブタを乗せられてしまったら、その時点でほぼ負けが確定する

## ミスIIで新しく加わったゲームタイプ

### Assassin

各部隊に、守らなければならないキーユニットが配分される。TrowやBaronなどプレイヤーが操作できるものと、ニワトリのようにAIで操作されるものがある。キーユニットを殺されたら、その部隊はゲームから消滅してしまう。Capture the flagの旗が、ユニットに置き換わったと考えると分かりやすいだろう

### Stampede

ブタや村人などを護衛して、できるだけ多くをマップ中央の旗のそばに連れていく。旗のそばまで来ると、これらのユニットはテレポートして消え、得点が入る。スタートポイントが二つしかないチーム戦用マップでは、旗がそれぞれの敵の陣地に現れるので、さらに面白くなる

### Hunting

マップ上を動き回る鹿や鳥などの小動物を、制限時間内にどれだけ倒すことができるかを競うゲーム。ブーメランや矢が鳥に当たると、思わず「やった!」と叫んでしまうだろう

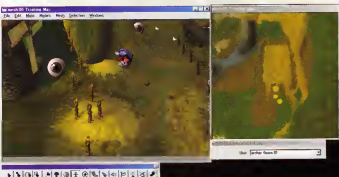
### King of the Hill

マップ中央の旗を、できるだけ長い時間キープしていた者が勝つというゲーム。瞬間的な攻撃力より、持久力が必要になる

## オリジナルマップの作成も可能 ミスIIの世界を独自に構築

さらに、ミスIIには自分でマップを改造したり、新しいマップを作ったりするためにFear and Loathingという二つのツールがついてくる。これらは実際にBungie Software Products社で使われているものを一般向けに使いやすくしたもので、非常に高機能である。Loathingは実際のミスIIのエンジンを使得、ゲーム画面を見ながら地形の起伏の操作、ユニット、サウンド、オブジェクトなどの配置ができる。

そして、作ったマップをFearを使ってプラグインファイルに変換することで簡単に配付可能なオリジナルマップが作れてしまう。



マップメーカーのすべてを詰め込んだLoathingの編集画面は、単一ツインタブ。後ろの風景は、ユニットを配置したり地形の起伏を調整している際も開いている。操作は視覚的でとても分かりやすい

# 新しく追加された ゲームタイプとマップを解説

# 新ユニットの特徴を把握し たぐみに使いこなせ

## マルチプレイで役立つユニットの重点解説

ミスⅡに必勝法は存在しない。上級者は、ユニットの組み合わせ方、部隊の移動方法、乱戦での立ち回りのテクニックなど以外に、ほかのプレイヤーの熟練度やくせ、最近流行しているユニット配分などを考慮に入れて、いくつかの戦術パターンを使い分ける。孫子や宮本武蔵の兵法書に書いてあるようなことが、役に立つことも多い。「戦わずして勝つ。勝ってから戦う」である。

### バリエーションが増えて さらに難しくなったユニット配分

当たり前のことではあるが、ユニット構成の基本は、自分が使うユニットは必要かつじゅうぶんな数を用意することである。ユニット配分の時点で、ほぼ勝敗が決まってしまうこともあるのでよく研究してほしい。勝つためには、各ユニットの基本的な性質をよく理解しておかなければならない。

ここでは、ミスⅡで使用できるユニットの中でも、特にマルチプレイにおいてよく使われるものを重点的にピックアップした。各ユニットの特徴を分かりやすくまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

#### Heron Guard



Heron Guard
Cost
Speed
まひなし
人間の背の立つ深さまで移動可能

Heron Guardは超復用にマンドレックの根を1本持っているが、Warriorを上回るスピードを生かした使い方をするといいだろう。また、まひ攻撃が効かない点も有利だ。

#### Berserk/Warrior

Berserk
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



BerserkやWarriorなどの歩兵ユニットは、地味だが小回りがよく、攻撃力、防御力に優れ、初心者にも使いやすいユニットだ。特に、Berserkは攻撃力とスピードを兼ね備えており、使い道が多い。

Warrior
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



#### Warlock/Fetch/Dwarf

Warlock、Fetch、Dwarfは移動が遅い上、接近されるとまったく反撃できないので歩兵の護衛が必要だ。その分攻撃力が高く、一撃で複数の敵にダメージを与えることができる。市街戦では、Fireballや火炎瓶は壁にぶつかるそこで爆発を起こし、火付きの悪い火炎瓶は自分の足下に跳ね返ってから爆発したりするので注意が必要だ。また、WarlockのConfusionの魔法は、うまく使うと敵を完全に無力化できる。



Warlock
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



Fetch
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能



Dwarf
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能

ガンダムに投入しようとしたときに、WarlockのConfusionの魔法を食って動けなくなってしまうWarriorの型、Confusionの魔法は、T(Special)キーで使うことができる。

#### マルチプレイで使われる主なユニットとその特徴

ユニット名	Cost	Speed	移動可能な地形	特徴
Berserk	3	5	まひあり	人間の背の立つ深さまで 素早い移動と攻撃
Bowman	3	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで 火矢(1個分)
Brigand	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで (バランスのいい歩兵ユニット)
Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで 火炎瓶(5個分)、火炎攻撃
Mortar Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで Dwarfが炎瓶を投げつけやすい
Fetch	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで 砲撃による攻撃
Ghol	2	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで/砲撃、投げを食われる 物を持って逃げることが出来る
Heron Guard	3	4	まひなし	人間の背の立つ深さまで Heel! 1個分、移動がやや速い
Maui	4	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで 攻撃力と耐久力に優れる
Journeyman	6	2	まひなし	人間の背の立つ深さまで Heel! (5個分)
Soulless	3	3	まひなし	浮遊砲、砲撃が1個分である ほとんどの地形を通過可能
Spider	1	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで/砲撃、投げを食われる Gholよりも速く移動できる
Sybilian Knight	3	3	まひなし	人間の背の立つ深さまで 砲撃が効かない、歩兵ユニット
Thrall	1	1	まひあり	水中に潜ることができる 水中に潜ることも出来る
Trow	24	5	まひなし	巨人の背の立つ深さまで 砲撃力、スピード、耐久力において最強のユニット
Warlock	6	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで SpecialキーでConfusion
Warrior	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで バランスのいい歩兵ユニット
Wight	3	1	まひなし	水中に潜ることができる 目隠しにダメージが回復

\*Speedは5段階評価。数字が大きいほど速く移動できる。なお、同じ数値で示されていても、若干のスピードの差はある。

#### Ghol

Ghol
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能、砲撃、投げを食われる



Gholは偵察が主になるが、Wight plus(爆弾)を持たせれば、ボールを落としたりするときにとても重宝する。足が速いので、敵を逃がしたB Bowmanなど速いユニットを倒すにも利用できる。

Ghol
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能、砲撃、投げを食われる



敵のBowmanの火矢に、照らす攻撃を中止したWarriorは、逃げ遅れようとして炎に食われてしまうが、敵でダメージを受けるのは先鋒がいる。

#### Bowman

Bowman
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



Bowmanは移動速度が遅いのだが、射程が長い火矢を装備しているため、戦術上は重要な役割を持つ。火矢は草原などに打ち込めば、その火矢はしばらく燃え続けることができるので、かなり広い範囲に燃え広がる。特にマルチプレイでは、わざわざ火の中へ突入するプレイヤーはほとんどいないので、戦術上の効果は予想以上に大きい。

ただし、火の壁はWarriorなどの防御力の高いユニットならばダメージを受けながらも突破できるので、こちらも歩兵部隊を火の壁の前に用いると威嚇する。そうすれば、もし敵が火の壁を超えて進軍してきたら、火を背にした敵は、徐々に燃え広がってきた火に背中を焼かれることになる。こちらが圧倒的に有利に戦える。



一般的に、ユニットの種類があまりに多いと、それぞれのユニットの数が減ると、操作が煩雑になりやすい。特に、初心者はいろいろなユニットを少しずつ配分した部隊を作りがちだが、総合的な戦術力は低くなってしまふので注意が必要だ。また、遠距離攻撃ユニットばかりの部隊はだもろいものはない。遠距離攻撃ユニットはたいいての場合動きが遅く、防御力が弱いため、歩兵ユニットによるサポートが必須である。結論としては、できる限り歩兵を充実させ、残ったポイントに1、2種類の遠距離攻撃ユニットに集中的に割り振るのが無難な配分方法だと言える。

# 対戦が確実に有利になるTips厳選紹介



## 実戦で必ず役立つ テクニックの数々をマスターせよ

ここでは、実際にマルチプレイをする上で、知っておくとかなり有利になるTipsを紹介する。いずれも使い方によって、かなり状況に自軍に有利に進めていくことができるので、ぜひ活用してほしい。

ミスⅡの対戦を実際に行ってみると、頭だけで考えた戦略は多くの場合において役に立たないことが分かるだろう。そこであらかじめ、初めは熟練者と対戦したフィルムを保存しておき、戦い方を研究すると良い。とりあえずは、100ゲームほどこなしてみると、自分なりの戦い方が見えてくるはずだ。目指すところは自分の独自のスタイルの確立であるが、その道は険しい。焦らずに頑張ってもらいたい。

### 情報収集

Gholなどの足の速いユニットを使って、視覚的に情報を収集するのが基本的な情報収集のやり方だが、ちょっとしたコツで、目に見えないような遠くの敵の状況を把握しながら、有利にゲームを進めることもできる。

F7キーを押すと、現在の各プレイヤーの順位と、残存兵力が分かる。これによって、例えばゲーム開始直後に相手の戦力が減少している場合、相手はWightを分解した可能性が高い、というようなことを推測できる。敵同士が戦闘を始めた後、音だけではなく、地面に散らばる死や失体の数からも戦闘の激しさを知ることができる。これらの情報を総合的に判断して、自分の移動方向や戦術を修正していく。

### Wight pus

WightをJourneymanやHeron GuardでHealすると、爆発せず、合計四つのかけらに分解する。Gholを選択して、このかけらをクリックすると拾うことができるので、そのまゝ敵を攻撃する。すると、Gholは持っているかけらを腕に掛けつけてまゝ攻撃ができる。特に、大きなほうのかけらは、爆発してダメージを与えるので重宝する。DwarfやBowmanなど、体力が少なく、まゝ攻撃に弱いユニットが狙い目だ。



JourneymanにWightをHealさせると、Wightの骨は分解し、跡にはそのかけらが残った。

### 部隊のPreset

たくさんあるユニットを、その細微マウスで選択して動かすのは効率が悪い。そこで威力を発揮するのがPresetである。あらかじめセッティングした部隊を選択して、Altキー(MacならCommandキー)と数字キーをしばらく同時に押している。その部隊がショートカットに登録できる。それ以降は、再び同じショートカットを使って部隊を選択できる。

普通はGhol、Bowman、歩兵ユニット、Dwarfのように同種のユニットをまとめてPresetに割り振っておく。そうすれば、最初Bowmanで威嚇射撃を浴びせた後、向かってくる敵を歩兵で迎え撃つなどの、いくつかの戦術を組み



Presetに割り振るユニットは、自分で任意に変更する。Altキーと数字キーでPresetを登録すると、このような表示が出る。

### 隊形の重要性

同じ戦力(正確にはポイント数)でスタートするミスⅡでは、部隊の隊形によって攻撃力や防御力が変化する。同種、同数の戦力でも、隊形によって攻撃の効率に大きな差が生まれ、それが結果的に勝敗を分けることになる。

基本的には、横に広ひろがる隊形「2」がよく使われる。これはユニットの攻撃力を最大限に発揮できる隊形なのである。ゲーム開始直後に全部隊に隊形2を記憶させておくと、部隊を分解した後もそれぞれが隊形2を形成するので便利だ。突然の敵の攻撃にもすばやく対応できる。また、こちらから攻撃を仕掛ける場合にも、たまたバラバラに攻撃するのではなく、できるだけ隊形を維持したまま相手を追い込むようにするといひ。

市街戦では、いくつかの小部隊に分けて別々のルートから攻撃を仕掛けなければならない。特に狭いところを渡る場合には、その部隊で最も速いユニットが道をふさがらないようにしないと、非常に危険である。結果的に、Dwarfなどは1, 2の遅いユニットを付けて、本隊からやや離れて側面に進軍させることになる。うまく敵の目を欺いて、側面から倒向攻撃を仕掛けられれば効果は絶大だ。



歩兵の本隊とJourneymanで相手の注意を引き、側面からの奇襲が成功した瞬間。敵は本隊のBerserksに奪われ、後衛に退却したDwarfの接近に気付いていなかった。

初期配装の一例。高い位置にBowmanを配置し、その周囲を歩兵で囲む。ちなみに、この配置だと側面を側からの攻撃に弱い。

対戦でのスキルを  
ワンランクアップさせるTips

## 大きな世界観でつづる冒険の物語 大型ネットワークRPG特集第2弾

かつてないほど壮大な世界観と歴史を持つ「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の  
システムと、練り込まれたストーリーでプレイヤーを魅了する「BALDR'S GATE」。今回は、ゲ  
ーム界円滑に進めるために、あるいはマニアックなやりこみに欠かせないマジックアイテム、NPC  
などの各種データを紹介していく。冒険のお供になり役立ててほしい。

## 序盤で手に入るマジックアイテム大全

「BALDUR'S GATE」(以下、BG)では、右クリックでほとんどのアイテムと魔法の解説を見ることができる。Short SwordやChain Mailといった基本的な武器防具などは、ゲーム内で表示される説明でじゅうぶん理解できるだろう。

そこで、より高い重要性を持つマジックアイテムとマジックワンド類についてのデータを提供しよう。特定のクエストをこなせば必ず手に入るものから、お目にかかるためには相当運が必要なものまで、実にさまざまな種類がある。アイテムコレクターにはたまらないだろう。

どのアイテムでも、鑑定してから装備・使用することが基本だ。Identify(鑑定)の呪文が使えるMageや、Loreの技能が高いキャラクター(Loreについては、p.083のコラムを参照)などがパーティにいると便利だろう。特に、装備類には、一度身につけると外せなくなる呪われたものもある。くれぐれも注意し、いきなり装備をしないようにしよう。

今回紹介するのは、序盤で入手可能なアイテムだ。もちろん、BGの世界にはもっと強力なアイテムが数多く存在する。諸君も冒険を重ねるにつれてそれらを手にすることができるだろう。

## 用語解説

BGでは、武器類のデータを見ると、ダメージ欄に「1D6」などと記されている。これは、ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS(以下、AD&D)のルールに基づくもので、ダイス(さいころ)を振ってダメージを決めることを表す。例えば、1D10なら10面ダイス1個で1~10、2D6なら6面ダイス2個で2~12となる。

また、武器防具でArrow+1のように修正数値が付いているものがある。これは、ダメージやArmor Class(以下、AC)、Saving Throw(以下、ST)、命中率にその値の修正が付くことを示す。それぞれの意味は以下のとおりだ。

- ・AC: 防御力を示す。低いほど攻撃が当たりにくい。初期値は10
- ・ST: 魔法と毒などの抵抗判定。1D20で、キャラクターシートにある各項目以上の値を出せば成功する
- ・命中率: キャラクターシート上ではTHAC0という項目で示される。これは「AC0の相手に命中させるのに必要な値」の意味。この値が1下がると、命中率が5%上がる

今回は、単に修正値が付いているだけのマジックアイテムについては割愛し、特殊効果の備わっているものを紹介していく。

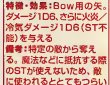
武器

## Moonblade

**特徴・効果:**ダメージ108。さらに、命中率、ダメージに+3のボーナスがある。攻撃速度も非常に速く、優れた剣  
**備考:**使い手を自ら選ぶ伝説の剣。Nashkel鉱山最下層の敵を倒すと宝箱から手に入る。同じ場所でも仲間になるエルフXanにしか使えない



特徴・効果：Crossbow用の矢。  
ダメージ1D10。当たった相手は、  
ST (Petrify/Polymorphの項)に  
失敗するとリスに変身させられてしまう  
備考：リスになった相手はまったく無力なので、  
簡単に倒すことができるだろう。しかも、効果  
時間は「永久」。やられる相手にとってはまさに  
恐怖だ



## Bolts of Biting

**特徴・効果:** Crossbow用の矢でダメージは1D10。さらに、毒によって追加ダメージを与え続ける。  
**毒の効果は15秒間続く**  
**備考:** 弓を使うモンスターがたまに持っている



©1998 by TSR Inc. All rights reserved.  
Dungeons & Dragons is a registered trademark of TSR Inc.  
All rights reserved.  
Dungeons & Dragons is published and distributed by Wizards of the Coast.  
FOUR STAR FORGOTTEN REALMS  
AND DUNGEONS & DRAGONS  
and the TSR logo are trademarks of TSR Inc.  
All rights reserved.



# Baldur's Gate

## 防具

### Helmet of opposite Alignment

特徴・効果: 装備するとAlignmentが逆転する。Remove Curse以外の手段で取り外すことはできない

特徴・効果: LawfulはChaoticに、GoodはEvilに変化する。Neutral属性の者には影響がない



Helmet of opposite Alignmentを使うと、このように完全にAlignmentが逆転する。Chaotic EvilのPaladinもどてきしてまう

### Bracers of Specialization

特徴・効果: 命中率に+1、与えるダメージに+2の修正を受ける両方  
備考: 力自慢の戦士にぴったりな装備。前よりは絶対数が少ないので貴重品だ



### Boots of Grounding

特徴・効果: 電撃系の魔法攻撃の耐性が+50%される  
備考: Nashkelの刺客Nimbulを倒すと手に入る



### Boots of Stealth

特徴・効果: Thief技能のStealthが+35%される  
備考: 本来はクエスト達成のために、入手後は依頼者に渡さなければならないアイテムだが……



### Girdle of Piercing

特徴・効果: やりなどのPiercing (打突) 属性の武器に対してはACが-3されて計算される  
備考: ほかの武器にはまったく無力なので通信は禁物。気休め程度に考えよう



### Girdle of Masculinity/Femininity

特徴・効果: 呪われたガードル。何の特殊効果もないが、装備すると外れなくなる上、性別が逆になってしまう  
備考: BGの世界で自由な性転換を可能にした画期的アイテム



### Golden Girdle

特徴・効果: 剣などのSlashing属性の武器に対しては、ACが-3されて計算される  
備考: 遠く金ベルト。剣を使うモンスターや敵は多いため、意外役に立つ



### Helmet of Infravision

特徴・効果: 装備した者に120フィートの範囲の暗視能力を与える  
備考: ヘルメットは、一般に相手のクリティカルヒットを無効にする。Beregostの酒場で儲けて来る者を倒すと手に入る



### Gauntlets of Dexterity

特徴・効果: Dexterity (以下、DEX)を1Bに引き上げる腕よろい。DEXが上がるACは下がることになる  
備考: 能力値を上げる素晴らしいアイテム。ただし、DEX19以上の者に装備させても1Bに固定されるので注意



### Boots of Avoidance

特徴・効果: 矢などの飛び道具に対して、ACが-5されて計算される  
備考: Nashkel鉱山最下層の敵を倒すと手に入る



### Knave's Robe

特徴・効果: 剣などSlashing (斬る) 属性の武器に対しては、ACが-1されて計算される  
さらに、Death SpellのSTにも1のボーナスを受け取る  
備考: Multi-Class、Dual-Classを含むMage系のみ装備可能。Nashkel奥のテントにいる邪悪なMageを倒すと手に入る。グラフィックが格好いい



### Bracers of Defence A.C.7

特徴・効果: 装備した者のACを7(B)にする。ほかの装備による修正、DEX修正も加えられる  
備考: Bracers of Defence A.C.8は、なんと、Beregostで市販品として売られている。値段は結構張るので、そこまでして買う必要があるかどうかは疑問だ。Bracers of Defence A.C.7は非売品だ



### Bracers of Defence A.C.8



## Loreスキルを活用しよう

BGでは、Loreというスキルが設けられている。これはアイテムを鑑定する知識だと考えてもらえばいい。AD&Dのシステムでは、アイテムの鑑定にはIdentifyの呪文かスクロール、またはBardの鑑定技能が必要なのだが、一種の救済措置として設けられたようだ。

鑑定は、アイテムの上で右クリックすることによってどのキャラクターでも試すことができる。キャラクターのLoreと、アイテムごとに設定された

Class	レベルアップ時に上昇するLoreの値
Bard	10
Thief	3
Mage*	3
その他のClass	1

\* Specialist Mageを含む



LoreValueとを比較し、キャラクターのスキルが勝てれば鑑定に成功する。Loreは、レベルアップによって上昇する。上昇する値は左の表のようにBardが最も高い。また、戦士系は低く、ThiefやMageは高めLoreを獲得できる。Loreの現在値はキャラクターシートにあるので、アイテム入手時は、Loreの高いキャラクターにまず鑑定させよう。



左はLore 30のPaladin、右はLore 25のMageが、Arrow of Fireを鑑定した結果だ。鑑定に失敗していると、IDNTは必ず手元に戻しに表示され、素癖の次と同じ説明が再び知ることができる

## マジックwand

### Wand of Magic Missiles



**特徴・効果:** Mage の呪文 Magic Missile が 10 回分チャージされた Wand (つえ)。ダメージは 104+1  
**備考:** レベルに関係なく、放つ本数は 1 本。使える Class に制限がないのが便利だ。ものによっては 20 回分チャージされている Wand もある

### Wand of Lightning



**特徴・効果:** Mage の呪文 Lightning Bolt がチャージされた Wand。ダメージは 6D6 とすまじしい。さらに、壁などに当たると跳ね返って、複数の敵にダメージを与える  
**備考:** Fighter, Cleric, Druid, Thief は使用できない。また、使用は一度きりである

### Wand of Monster Summoning



**特徴・効果:** Mage の呪文 Monster Summoning と同じ効果を持ち、術者と共に戦うモンスターを召喚する  
**備考:** モンスターは NPC と同様に操作が可能で、呪文の効果で切れるか、倒されるまで戦いを続ける。何が召喚されるかはランダムだ

### Wand of Frost



**特徴・効果:** 氷の柱を作り出して、目標 1 体に対し 8D6 のダメージを与える強力な Wand  
**備考:** あまりにも強力。人間型の敵ならまずひとたまりもないだろう

### Wand of Fire



**特徴・効果:** Agannizer's Scorcher, Fireball と二つの炎系呪文を発動できる便利な Wand。どちらもダメージは 6D6 とかなりの威力だ  
**備考:** Fighter, Cleric, Druid, Thief は使用できない。倒れたアイテムだけにそう簡単には手に入らないが、きつと戦闘の助けになるだろう

## ポーション

### Potion of Healing



**特徴・効果:** HP を 9 回復する  
**備考:** 戦闘時は治療呪文の詠唱中に打撃を受けて死ぬことが多い。素早く回復できるポーションに頼るのがいいだろう

### Elixir of Health



**特徴・効果:** HP を 10 回復し、毒、まひなどの異常を治す  
**備考:** Potion of Healing の代用として飲むにはあまりにももったいない。値段もべらぼうに高い

### Antidote



**特徴・効果:** 毒を消し、毒の進行によるダメージを食い止める  
**備考:** BG では毒の回りが異様に速い。毒にやられたらひとまずポーズをかけて、これを飲もう

### Potion of Strength (18)



### Potion of Frost Giant Strength (21)



**特徴・効果:** キャラクターの Strength (以下、STR) を左上から 18、19、21、23 にする。効果時間は Potion of Strength が 20 ターン。そのほかは 10 ターンだ  
**備考:** 戦士系のキャラクターのみ使用できる。効果時間は短い。力を手に入れた戦士は戦線をおっという間に終わらせることができるはずだ

### Potion of Hill Giant Strength (19)



### Potion of Cloud Giant Strength (23)



### Potion of Magic Blocking



**特徴・効果:** 1~5 レベルのあらゆる呪文に対して無敵になる。効果時間は 3 ターン  
**備考:** 効果時間は短い。使いどころを考えれば、これは強力なポーションもないといえる

### Potion of Mirrored Eyes



**特徴・効果:** 石化攻撃に無敵になる。効果時間は 6 時間  
**備考:** 対 Basilisk 戦に必須。人数分に入らないのが難点だ

### Potion of Cold Resistance



**特徴・効果:** 10 ターンの間、冷気攻撃・呪文に対する耐性を 50% 上げる  
**備考:** 常に Protection from Fire/Cold を用意してられるわけではないため、役に立つ



酒類が豊富にあり、ときどきおいしいものもある。ポーションやマジックwandが豊富にある。どんなにいい



### Potion of Genius



**特徴・効果:** Intelligence (以下、INT) を +4 する。ただし、最高値は 25 まで。持続時間は 15 ターン

### Potion of Mind Focusing



**特徴・効果:** INT +3、DEX +3 の修正を与える。持続時間はゲーム時間の 12 時間  
**備考:** この辺のポーションは Mage や Cleric 向きだが、効果が地味なのであまり使わないかもしれない



### Potion of Magic Resistance



**特徴・効果:** 10 ターンの間、あらゆる呪文に対する耐性を 50% 上げる  
**備考:** 治療呪文や補助呪文など、本人に利益となる呪文にも耐性を持つので注意

### Potion of Heroism



**特徴・効果:** HP を +15、命中率を +2、攻撃時に与えるダメージをさらに +2 する  
**備考:** Fighter, Ranger, Paladin 及び Fighter を含む Multi-Class と Dual-Class のみ使用可

### Potion of Invulnerability



**特徴・効果:** AC を 5 下げ、すべての ST に +5 のボーナスを与える  
**備考:** ものすごく使えるポーションだが、Beregost の店にしている NPC との関係をかじらせて倒さなければ手に入れない

### Potion of Invisibility



**特徴・効果:** 飲むと姿を消せる。Mage の呪文の invisibility と同じ効果を得る  
**備考:** 呪文の詠唱や攻撃といった積極的行動をとらない限り、姿を見られることはない

## Baldur's Gate

## アクセサリ



## Ring of Protection+1

特種・効果: ACが1下がり、すべてのSTに1のボーナスが付く

備考: 剣と基本的だが、持っていて損のないアイテム。+1系のアイテムは目立った点もないが、さりげなく使える



## Amulet of Protection+1



## Cloak of Protection+1



## Ring of Energy

特種・効果: アイテムとして使用すると、2D6のST不能のエネルギーを発する指輪

備考: 炎のビームが敵を炙く。思わぬグラフィックにぎよとす一品



## Ring of Infravision

特種・効果: 法術者に120フィートの範囲の暗視能力を与える  
備考: Nashkel東のお祭り会場のテントで売られている。夜店にしてはすごいラインナップだ。Nashkelの刺客も一つ持っている



## Ring of Holiness

特種・効果: Cleric、Druidなど僧侶系のキャラクターのみ装備可能。レベル1〜4僧侶呪文の記憶数を各1ずつ追加する  
備考: 僧侶呪文がオマケで1個ずつ増える。とてもありがたい指輪。買うこともできるが、Nashkel監山麓下層の敵も持っている



## Oil of Fiery Burning

特種・効果: 揮発性の高い油。空気に触れると爆発し、5D6のダメージを周囲に与える(本人を含む)

備考: 一体何に使っていいのかさっぱり分からない。HPの高いキャラクターが敵のただ中で自爆するという手もあるが……



## Oil of Speed

特種・効果: 移動、攻撃、呪文の詠唱といったすべての動作を2倍の速さにする。ただし、効果時間はたったの5ターンしかない  
備考: すべてのアニメーションも倍速で動くため、動作が非常にコミカルになる。素早いキャラクターに使うと戦闘時に非常に役に立つ



## Potion of Absorption

特種・効果: 魔法攻撃を完全に無効にし、Crushing(打撃)属性の武器に対してはACが-10されて計算される。効果は10ターン  
備考: いろいろ効果が付いているが、使いづらい印象を受ける



## Potion of Defence

特種・効果: ACを2下げる。効果は10ターンの間  
備考: 地味だが、さりげなく使えるポーション



## Potion of Stone Form

特種・効果: ACを0にし、すべてのSTに+3のボーナスを受ける。ただしDEXは3下がる。効果は5ターン  
備考: たええっす様でも、これを飲めばACが0になる。効果時間中はキャラクターのグラフィックが石像になる



## Red Potion

特種・効果: INTを25に、WISとSTRを3に固定する。効果は1日経く  
備考: Nashkel東のお祭りのテントで買える。値段は50GPで、在庫は1本限り



## Violet Potion

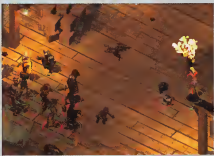
特種・効果: STRを25に、DEXとConstitution(以下、CON)を3に固定する。効果時間は1日  
備考: Nashkel東のお祭りのテントで上のポーションと一緒に売られている。値段は同じ50GP

BGは着実に進化を続けている!?  
1月号からここが変わった

今回の特集では、1月号で評価したもののよりさらに新しいバージョンのCD-ROMを使用した。前回のものに比べていくつかの変更点が見られた。Candlekeepの街にもNPCの配置の違いなどがあり、1月号の記述と異なるものが出てきたので、ここに変更点を掲載しよう。

新しいCD-ROMでは、NPCのグラフィックにも変更が加えられ、より重厚なものになった。また、ゲーム開始時にウィンドウで表示されていたチュートリアルは、街にたまたむTutorに話し掛けて教わる形になった。これで、冒険に慣れているプレイヤーはチュートリアルを表示を飛ばしてゲームを楽しむことができる。記事に関わる変更は以下のとおりだ。

- ①Shankが、The StorehouseからPriest's Quarterに移動。主人公を狙って攻撃してくることは変わらない。Rat退治のクエストと完全に場所を分けた
- ②The Storehouseの前に、NPCのJondalarとEricが追加された。彼らは戦闘の仕方について解説してくれた上に、練習相手になってくれる。ダメージは受けないので安心して挑んでみよう
- ③門の近くにいるGatewardenと会話することによって、戦闘訓練場(門から斜め左下にある建物)へ連れて行ってもらえる。ここで仮のパーティと、多人数戦闘の練習をすることができる。一度しか入れないが、時間は無制限だ。好きなだけ練習できるので思う存分やってみよう



5人のプレイヤーを助ける。敵の動向の練習ができる。ときどき、中に入ると人々を助けることができる。敵の動向を練習できる。ときどき、中に入ると人々を助けることができる。敵の動向を練習できる。ときどき、中に入ると人々を助けることができる。

冒険をサポートしてくれる  
個性豊かなNPCたち

BGで欠かせないのがNPCの存在だ。共に旅する心強い仲間として、あるいは行く手を阻む手強い敵として、至るところで物語を盛り上げてくれる。ここでは、選択の仕方では仲間になるNPCを能力値データ付きで紹介していこう。信頼できる仲間として、じっくりつきあっていけそうな冒険者を選ぶための参考にしてほしい。

## NPCと上手に付き合うために、 自らの評判に注意を払おう

NPCは、主人公のパーティーや各キャラクターを Reputation (評判)、Alignment (属性)、Charisma (魅力。以下、CHA) で判断して態度を決める。これをよく覚えておこう。何も考えずにその場限りの行動ばかりしていると、後の展開が非常に苦しくなる。ここで各パラメータについて、簡単に説明しておこう。

Reputationは世間的な評価を示す。クエストをこなし、寺院に寄付をすれば上がり、むやみに殺や盗みを繰り返していると下がり、Reputationが下がれば、いよいよの指名手配状態になる。Guardに襲われたり、店主が商品を売らなくなったりするのだ。ちなみに、Reputationはキラカシート上でAverage、Reputationが数段階で示されるが、実際にもっと細かい数値で計算されているようだ。

Alignmentは基本的な性格を表す(キャラクターの性根とも言えいいだろうか)。Reputationと



### The Party's Reputation Has Decreased: S

それぞれのNPCはAlignmentにあった個性を持っている。黒猫はお金に  
しにパーティーが寺院の警備を役してしまい、PaladinとNeutral Good  
のFighterが悪事を働き、いざめる発言を始めたところだ。Reputationも  
5に低下してしまった

## 主人公の冒険をサポートする 多様なNPCデータ集

主に街周辺で仲間にするのできるNPCのデータを紹介しよう。種族も職業も実に多種多様だ。パーティーには5人のNPCまでしか入れられないので、気に入ったメンバーだけを選ぶようにしよう。もちろん、後で外すこともできるが、匠心地がよかった場合など非常にさみしがるNPCもいるのだ。

以下にあるのがNPCのデータだ。彼らの旅の目的や、どうすれば仲間にできるのかという点についても触れた。特に表記のない者は、好意的な返答をするか、仲間になりたいとの申し出を承諾するだけでパーティーに加わる者だ。たいてい



フナルブレイのときは欠けせない仲間となるNPC。パーティー  
で決定的な戦い方をしてくれるメンバーを慎重に選ぶ。

Alignmentは、ゲーム中で進動していて、Reputation  
が高ければLawful GoodのNPCに好かれ、Chaotic  
EvilのNPCには敬遠される。低い場合はその逆だ。  
このため、Goodの多いパーティにEvilが加入し  
て善行ばかりしていると、衝突が起こりやすくなる。  
パーティの在り方について不満を言い出すNPC  
もいる。

一方、CHAは、人間的な魅力を表す能力値だ。この値が高いキャラクターは、NPCの受けが一般によくなる。NPCがこちらに好意を持っているかどうかは、せりふで判断することが可能だ。なお、ReputationやAlignmentとは関連しない。

こちらが仲間にするNPCを選ぶときも、Classや能力値を重視するのは当然だが、Alignment(属性)についても注意を払うようにしよう。1号まで少し触れたが、NPCはAlignmentをかなり意識した行動をとるようになる。あまりにもかけ離れたAlignmentの者を同一パーティーに置いたり、Lawful Goodのメンバーがいるのに他人の家から盗み放題などといった悪事を繰り返していると、不仲の募った彼らの離反はなぬが近い。大切な仲間をわざと失うことのないよう気を付けよう。

OKの選択肢はいちばん上にある。なお、NPCのレベルは仲間になったときのパーティーのレベルによって変わるようだ。



仲間から外そうとすると非常に残念がるXzar。しかし、決定は変えられないことを知ると、相棒を連れて去ろうとしている。

[illegible]

Reputationは、協会で献金することで上げることができる。一定の金額を献金すると、「あなたの行為は高く評価されました」と書かれた賞状が贈られ、Reputation値が上がった。

# Baldur's Gate



## Imoen

Thief/♀/Human  
Neutral Good  
STR : 9 INT : 17  
DEX : 18 WIS : 11  
CON : 16 CHA : 16

主人公の幼なじみで、外の世界に強いあこがれを持っている。主人公と養父Gorionの後をこっそりついて街を出て来ており、養父の死亡直後に主人公の前に現れる。最初から弓を装備しているため、後方支援型として序盤は役に立つ。また、彼女のOpen Locks、Detect Trapsなどの能力なくしては宝箱の中身を手に入れることは難しいだろう。



## Xzar

Necromancer/♂/Human  
Chaotic evil  
STR : 14 INT : 17  
DEX : 16 WIS : 16  
CON : 10 CHA : 10

Imoenに会った後、北に向かって街道を歩いていくと、彼とMontaronのコンビに出会う。彼らは南にある街Nashkelの市長に会うのが目的らしい。能力値的には並で、Chaotic Evilである点が扱いにくいだが、Mageが必要なら仲間にしてみよう。旅と一緒にすると答えれば、すぐ仲間になる。



## Montaron

Fighter-Thief/♂/Halfing  
Neutral Evil  
STR : 16 INT : 12  
DEX : 17 WIS : 13  
CON : 15 CHA : 9

悪態を吐きながら相棒Xzarと旅をするHalfing。Xzarを仲間にする一助についてくる。しゃべりはXzar。行動はMontaronが担当のようだ。また、彼らは2人で一つのチームなので、片方を外すともう片方も必ず仲間から抜けてしまう。この2人は、特にすば抜けた点はないので、気に入ったら仲間にして、序盤の荷物持ちにするのもいいだろう。



## Jaheira

Fighter-Druid/♀/Half-Elf  
True Neutral  
STR : 15 INT : 10  
DEX : 14 WIS : 14  
CON : 17 CHA : 15

Friendly Arms Innにいる養父Gorionの旧友で、主人公の新たな守護者となってくれる女性。Jaheiraは主人公と距離を離れると、こちらに必ず戻って来る。また、主人公を攻撃したものを優先的に攻撃し返す特徴を持っている。貴重な偽冒険文が使えるので、仲間にしておいて損はない。戦士としても、(武器に制限があるが)重装備に耐え、男闘負けの活躍してくれる。



## Khalid

Fighter/♂/Half-Elf  
Neutral Good  
STR : 13 INT : 12  
DEX : 16 WIS : 10  
CON : 15 CHA : 9

同じくFriendly Arms Innで主人公を待つ。ちょっとどもり気味のスピーチが特徴。Jaheiraの夫でもあり、主人公を守り、旅を共にすることを望む。とはいえ、Fighterとしては明らかに力不足で、妻のJaheiraには遠く及ばない。しかし、この夫婦も片方だけを外すことはできないのだ。2人はとりあえずNashkelについて不穏な情勢について調べてみようと考えている。



## Kagain

Fighter/♂/Dwarf  
Lawful Evil  
STR : 16 INT : 15  
DEX : 12 WIS : 11  
CON : 20 CHA : 8

絵に描いたような頑固者のDwarf。Beregost在性。普段はキャラバンの旅団などを務める雇い兵だが、現在は行方不明の貴族の息子を探す使命を受け、共にそれを果たす仲間を募集しているところだ。Kagainがパーティーを雇うという形になるため、ちゃんと資金の提示もある。興味があるなら即OKするか、資金について聞いてみよう。すば抜けた高さのCONに注目。HPの上昇率はすさまじいものがあり、前衛の壁として最適だ。



## Garrick

Bard/♂/Human  
Chaotic Neutral  
STR : 14 INT : 13  
DEX : 16 WIS : 14  
CON : 9 CHA : 15

BeregostにいるBard。音楽家Silkeに付き従っている。宿屋の近くで、彼女をFriendly Arms Innまで無事送り届ける護衛を探している。この依頼を受けて、かつパーティーが残忍なSilkeの本性を見ぬくことができれば、愛想を尽かした彼が仲間になりたいと申し出てくるはずだ。BardというClassに興味があるなら仲間にしてみるのもいいだろう。能力は並だ。





Ajantis: As you will.  
Ajantis: With Helm's blessing.  
Ajantis: With Helm's blessing.  
Ajantis: As you will.  
Ajantis: You are a man of honor. I respect your integrity.  
Ajantis: Khalie. Thank you.

NPや魔法は互いに会  
合することもある。こ  
のように、Alignment  
の近い仲間だと、相  
手を驚かせるセリフが聞  
ける。



## Edwin

Conjurer/♂/Human

Lawful Evil

STR : 9 INT : 18

DEX : 10 WIS : 9

CON : 16 CHA : 10

Nashkelの街の風車横で、仲間を探して  
いるSpecialist Mage。邪悪な魔女  
Dynaheirを倒すのが目的。かなり一方的な  
オファーをパーティーに持ち掛けるので、  
受けるか受けないかは諸君次第だ。すぐに絶  
叫したり、溺死になると「ママー」と言い出し  
たりと、スピーチは抜群におもしろいが、能力  
値だけ言えば、低いステータスが多すぎてど  
うしようもない仲間だ。ちなみに、一度依頼  
を断つてからほし掛ける、怒って頼み掛か  
ってくる。倒すのは簡単だが、得る物も少ない。



## Minsc

Ranger/♂/Human

Neutral Good

STR : 18/93 INT : 8

DEX : 15 WIS : 6

CON : 15 CHA : 9

憎んでいる種族: Gnoll

Nashkelの貯水庫近くで、仲間を探して  
いる筋骨隆々のRanger。STR18/93は特  
筆に値する。大好きなハムスターの「友人」  
Booをアイテム扱いで連れている。Booをけ  
なすと駄目になってしまうので注意。彼の旅  
の目的は、捕らわれの友Dynaheirを救うこ  
とだ。手伝うことを承諾すれば仲間になる。  
彼の目的はEdwinの旅の目的と相反するこ  
とに注意。両方を一度に仲間にすることも可  
能だが、真実はどこにあるのだろうか。



## Branwen

Cleric/♀/Human

True Neutral

STR : 13 INT : 9

DEX : 16 WIS : 16

CON : 15 CHA : 13

Nashkel東のフェスティバル会場のテン  
ト前にいる。ただし、石化させられている  
のでStone to Fleshのスクロールを手に入  
れる必要がある。石化を解いてやると感謝  
して仲間になりたたいと申し出る。それ  
にしても、いったい何年固石化させられて  
いたのだろうか……。彼女の真の年齢さえ  
気にしなければ、回復要員として仲間に入  
れておくのもいいだろう。



## Ajantis

Paladin/♂/Human

Lawful Good

STR : 17 INT : 12

DEX : 13 WIS : 13

CON : 16 CHA : 17

天界の神Helmを信奉し、修業の旅をして  
いるPaladin。HP回復もできる前衛として  
安心してパーティーに入れられるNPCだ。  
Friendly Arms Innの東の森にいるが、こ  
こは強力な敵も多く登場するのでじゅう  
ぶん注意しよう。町中よりも、外のフィール  
ドにいるNPCは能力的に高めになっている  
ようだ。



## Viconia

Cleric/♀/Elf

Neutral Evil

STR : 10 INT : 16

DEX : 19 WIS : 15

CON : 8 CHA : 14

出自の故に世間の人々に誤解され、苦難  
の道を歩むDark Elf(黒い肌のElf)の女性。  
Friendly Arms Innの東の森のどこかにお  
り、Guardに追われている。彼女を仲間  
にするためにはGuardを1人倒さなければなら  
ないため、Reputationが1段階下がるこ  
とは覚悟しよう。DEX19は特筆といえる。  
Clericが欲しいなら仲間にするのもいい  
だろう。



## Tiax

Cleric-Thief/♂/Gnome

Chaotic Evil

STR : 9 INT : 10

DEX : 16 WIS : 13

CON : 16 CHA : 9

Nashkel鉱山西のフィールドにいる。Gnome  
のNPCは存在自体が珍しく、Alignmentも  
Chaotic Evilと強烈だ。口調もなかなか悪  
大で、仲間に入れるどころか殴りくるプ  
レイヤーもいることだろう。能力値は中途  
半端な印象を受ける。



## Xan

Enchanter/♂/Elf

Lawful Neutral

STR : 13 INT : 17

DEX : 16 WIS : 14

CON : 7 CHA : 16

Nashkel鉱山の地下層にとらわれている  
Elf。Mageでありながら、マジックソード  
Moonbladeの使い手でもある。この特殊  
な剣は自ら使い手を選ぶため、これを使っ  
てみたいなら、彼を仲間にするしかない。  
レベルは高いが、知っている原文が極端に  
少ない。スクロールを集めて補充してやろ  
う。レベルはかなり高い。また、CON以外  
は納得の行く能力値だろう。優秀な悪奴だ。

## Baldur's Gate

BGのマルチプレイでは、パーティーのメンバーは互いの命に責任を持ち合うことになる。たとえセーブデータがあっても、わざわざ負け戦を挑むのは愚かな行為だ。初級編を会得したパーティーのために、勝つための戦術をお届けしよう。

## 最小限の損害で確実に勝利を収めよ

BGでは、シングルプレイとまったく同じストーリーラインでマルチプレイが楽しめる。NPCで回りを囲めるシングルプレイは、全キャラクターを操作しなければならぬ。戦闘時には呪文をかけた後回復したり、果てはアイテムを使ったりと忙しくなりがちだ。キャラクターの行動を決めるスクリーンだけでは満足できないプレイヤーもいるだろう。

しかし、マルチプレイなら、プレイヤーは操作するキャラクターを1〜5人の間で自由に決めることが

できる(6人操ることもできるが、自分以外に参加できない)。マウスとキーボードに自信があるなら何人も操ってもいいし、1人を持ちキャラと決めて大切に扱ってもいい。シングルプレイと同様に、AIに行動を任せることもできる。ほかのプレイヤーと協力して行う戦闘の楽しさを存分に味わってほしい。ここでは、前回紹介したマルチプレイ初級編から1歩踏み込んだ上級戦術について紹介しよう。

## 指南1

## まず立ち止まって戦術を練れ

BGではホストが各参加者に対してポーズ、自由移動、アイテム、金の使用などの可否を決める。マルチプレイのリーダーを決め、リーダーとサブリーダーのみがポーズをかけられるようにしよう。これ以上の人数がポーズを可能にすると、ゲームが止まってばかりでお話にならない。

ポーズが最も有効なのは戦闘時だ。気心の知れた仲間同士であっても、ある程度の作戦を練る時間は必要だ。そこで、敵が見えたらいったんリーダーがポーズをかけ、チャットウィンドウでだれがどう攻めたいかを打ち合わせる。戦術が決定し、コマンド入力が終わったところでポーズを解除、一斉攻撃というスタイルをとろう。

考えなしに頭から突っ込んでいく、長期戦にもつれ込んでしまうと、まず死人が出る。呪文の選択と対象指定、アイテムの使用先指定はポーズ中も可能なので(これらはポーズを解いた直後に発動する)無用な死を防ぐためにもこの方法をお勧めしたい。

## 指南2

## 呪文を使って敵の動きを止めよ

こちらと敵の数が高い場合でも、同条件で戦えるわけではない。Mageが背後から襲われれば、互角の戦いは不可能に近いだろう。幸い、BGでは敵の動きを止めたり、一時的に無力化する呪文がたくさん存在する。これを活用しない手はない。

戦闘が始まったらこれらの呪文を敵に放ち、それから前衛が突入し後衛が支援する。ずっと戦いが楽になるはずだ。もちろん、この戦法はシングルプレイでも適用するが、1人だと細かい操作が必要になる。Mage、Clericを優先的に自分で操作しよう。ちなみに、敵を無力化する呪文には、以下のようなのがある。

Sleep	敵を眠らせる
Hold Person, Web, Entangle	敵の足を止める
Charm Person	敵を魅了する
Horror	敵をパニックにおとしめ、敗走させる



Mageのレベル1呪文、Sleep。レベル1の敵を1人一気に無力化できるため、遠くで戦闘を解決することが可能になる。序盤戦線とも無敵な呪文だ。

## 指南3

## 戦いは、遠隔攻撃から

指南1、指南2とも深く関連することであるが、敵を見たら優先考えず、すぐ突進、の繰り返しではやがてパーティーの命運も尽せる日が来るだろう。相手が打撃中心ならともかく、Mageや弓を使う敵であった場合、近づこうとする間にはこれは相当なダメージを食らってしまう。

そこで、先に呪文や弓などで、こちらも敵を遠隔攻撃するのだ。戦士系に弓と剣を装備させ、弓で攻撃しながら敵に接近させて、じゅうぶんに距離が近づいたらQuick Weaponで剣に持ち替えて攻撃するなどの戦法はかなり有効だ。いすちにしても無言のことである。こちらが幅に立てるように戦闘の場を整えよ、ということである。確実な勝利を目指すために、各々の戦術を磨いてほしい。



Mageが魔法で遠隔攻撃する。戦士系の1人が弓で攻撃中に倒れるの直前に突進。あらかじめ敵に倒れたダメージを覚えていたからたまたま作戦が



やみくもに前に突進するだけでは後半の敵には苦戦必至だ。特に、このようなMage数人が相手の裏へ、接近戦を挑むのは非常に難しい。こちらでも遠くから弓や魔法で先制攻撃をかけるよ

3月号では、いよいよ待望のクエスト集をメインにお届けする。広大な地に君たちを待ち受けているのは新たな冒険者か、それとも敵か。隠された真実を知る手がかりがここにある。

# SiN

## マッドサイエンティスト率いる 犯罪者集団を追いつめる

### QUAKE II エンジンの底力を 見せ付けるグラフィック

「SiN」は、今回紹介する3作品の中では、唯一、キャラクターの造形から、どことなくコミカルで陽気な印象を与える作品である(ご多分に漏れず、3Dシューティングなので、撃たれたキャラクターから血しぶきが出るなど、かなり陰惨な表現も随所に見られるが)。

QUAKE II エンジンをもとにしているものの、最新のLith TECHエンジンを搭載した後述の「BLOOD II: THE CHOSEN」などと比べても、その表現力はまったく遜色のないレベルにある。それでは、Pentium 200MHz+Voodoo2、MMX Pentium 200MHz+Voodoo1といった、今とってはちょっとパワー不足なマシン環境でも、ほとんど不快な思いをせずに遊

ぶことができるのだから、大したものだ。この「軽さ」という点は、マルチプレイにおいても同様で、今回紹介している3作品中、いちばん快適にマルチプレイを楽しむことができる。

シングルプレイでマップが切り替わる際、読み込み時間の長さが気になるが、マシンスペックが追い付いていないというより、製品自体の問題であるようだ。これについては、Ver.1.01パッチ(本誌CD-ROMに収録)で改善されている。

グラフィックに関しては、描画にOpenGLを利用することが可能で、さらにオプション設定画面から、3Dfx OpenGL、PowerVR OpenGL、Verite OpenGL、Riva OpenGL、ATI Rage Pro GLと、各種3Dアクセラレーターに対応したドライバを選択することができる。中には、実際に利用するユーザーがどれだけ存在するのだろうか? と疑問に思う選択肢もあるが、Voodoo系のカードを購入せずに、2D/3Dコンボカードなどを利用しているユーザーにとっては朗報と言えるかもしれない。

#### Information

開発元: 株式会社P&A  
発売元: 株式会社P&A  
042-925-9901  
ホームページ:  
オーブンプレイス



Advanced Video Optionsの画面から、描画効果などを細かく設定することができる。キャラクターの影を、Off(非表示)、On(表示)、Full(描画を正確に表示)に切り替え、オプション「Shadows」や、モデルが離れていく時にそれだけの距離で画面から消える「Detail Models Vanishing Distance」など、設定項目は詳細。見た目の美しさだけでなく、処理スピードにも影響を与える。もちろん、マルチプレイでの遊びやすさにも関わってくるので、プレイスタイルやマシンの処理能力によって、いろいろと変更してみよう。



### 特別企画2

グラフィック、サウンド、シナリオの全要素が究極的に進化した

# 3Dシューティング

1998年来に、相次いで発売された3Dシューティングの大作、「SiN」「HALF-LIFE」、そして「BLOOD II: THE CHOSEN」。本誌では、これまでもプレビュー版など入手し、積極的に情報を公開してきたが、今回は、製品版で明らかになった点、マルチプレイでの遊び心地などを中心に、あらためて、この3本のゲームの比較レビューをする 文/稲垣宗彦

# 比較



# HALF-LIFE

極秘実験が巻き起こしたトラブルで  
異世界からモンスターが襲来

## Information

開発元: ソースネクスト  
制作会社: ソース  
03-3551-5900  
オープンプレイ



Video modesの中で、Software、OpenGL、Direct3Dの選択ができる。画面右下の「3D info」をクリックすると、グラフィックが認識し、ドライバの最新情報を得ることが可能だ。



Internet gamesを選べば、このようにサーバー一覧が提示され、マップ名やプレイヤー数を簡単にさがすことができる。WONや各サーバーにチャットルームが用意されている点もユニーク。battle.netのようなコミュニケーションの場も同時に提供されているのだ。

## ランチャー機能内蔵で IPアドレス入力なしでマルチプレイ

「HALF-LIFE」は、「QUAKE」や「QUAKE II」のグラフィックエンジンをベースに開発された3Dシューティング。表示ポリゴン数が大幅に増大し、もはや別次元の表現力を得たゲームと言っても過言ではない。それでいて、シングルプレイにおいては、感覚的にQUAKE IIと同程度の快適さで楽しむことができる。技術の進歩を感じずにはいられない。

本誌の読者にとっては、LANやインターネットを利用したマルチプレイ部分が、大いに気になると思う。このHALF-LIFEには、QUAKE IIやSiNなどにはない便利なマルチプレイ機能が付加されている。

中でも面白いのが、「Quickstart」というモード。インターネットに接続した状態でゲームを起動し、「Multiplayer」メニューからこれを選ぶと、ゲームサーバーの情報が記録されたWON(World Opponent Network、<http://www.won.net/>)に接続される。その後、最もPING値の低いゲームサーバーへ、自動的に接続を開始してくれるのだ。ユーザーがゲームサーバーのアドレスをまったく気に掛けることなく、対戦を楽しむことができるという点では特筆に値する。

もっとも、このQuickstartでサーバーに接続した場合、そのサーバーの設定や今起動しているマップなどが、まったく分からないままに対戦を開始することになる。これが嫌だという人は、「Internet games」を選択しよう。このモードでは、Quickstartと同様

に、WONからサーバー情報を取得する。サーバー名(IPアドレス)、PING値、現在起動しているマップ、接続プレイヤー数/最大プレイヤー数などを一覧で表示してくれるのだ。発売後間もない原稿作成時点で、すでにかなりの数のサーバーが登録されているため、情報の取得にある程度の時間はかかるものの、実用度はとても高い。従来の3Dシューティングだと、「GAMESPY 3D」のようなランチャーを導入した方が、サーバーへの接続はスムーズで便利だったのだが、このゲームに限って言えば、こういった対戦用のランチャーはほとんど必要ないと言っていいだろう。



Screenshot imageは、デフォルトで13段階。このように対戦時に壁にスプリーすることが可能だ。チーム戦などで使えない面もありうのだが、デスマッチが楽しめるという点ではどのように活用すべきなのだろうか?

## これが基本対戦用マップBootCamp

HALF-LIFEには、対戦に利用できるマップが8種類用意されている。中でもお勧めなのが、boot camp。bspだ。このマップには特別なトラブルがなく、大きな広場や狭い通路、入り組んだ建物などが、バランスよく配置されている。対戦のこつをつかむのに最適なマップといえる。

武器は、建物のひさしの上など、基本的に高い所にばかりに置かれている。狙撃ができる強力な武器もあり、弾薬の補給も楽にできる。攻撃を続ける限りにおいては、高い所に居た方が有利なのだ。その反面、敵に同じ高さ上によってこられると、逃げ場に困ることもある。ただ、体力やシールドの回復のためには、地上に降り、建物の中に入っていかなければならない。



主観場と取りやすいマップ中央の広場。ここで敵を待ち伏せしていると、奥の利を奪うプレイヤーに高い所から狙撃されることをしがしばある



会場で待ち伏せしているプレイヤーは、BootCamp、実際の対戦時には高い場所の方から狙撃されることが多い



## 製品版になって加わった九つの武器

1月号で紹介したHALF-LIFEのDAY ONEバージョンに登場しなかった武器は全部で9種類。リアルに描かれた武器ばかりで、前述のSINと比べてみると、かなり違った印象を受けるだろう。武器デザインにも、それぞ

れの世界観を見事に反映させているというわけだ。  
すでに紹介済みのHK-MP5もそうだが、Secondary Attackで選んだ攻撃が可能になる武器がいくつかある。攻撃方法の違いを弾に入れている。

## 357 Magunam

ゲーム序盤ですぐに手に入る9mm hand gun(Glock)と違い、シナリオがかなり進んでから登場する武器。装弾数は6発と少ないが、そのぶん、1発の威力はハンドガンよりかなり高い。なお、対空戦に限り、Secondary Attackでは、スナイパーライフルのような使い方をすることができる。リロードのタイミングに気を配る必要はあるが、大いに活躍するはずだ。



## Crossbow

いわゆるボウガン。5発撃つことにリロードが必要なため、戦闘時にはあまり向かない武器といえる。しかし、狙った点を正確に射抜くことが可能である点、また、Secondary Attackで、Crosshair周辺が拡大表示され、スナイパーライフルの使い方もできるという点は、大いに評価すべきである。戦況をよく考えて使い分けたい武器だ。



## Laser Guided RPS

レーザーガイド付きのRocket Launcher、QUAKE系のゲームでは、Rocket Launcherは、とくに「これさえあれば」というほど強力な判定になっている。HALF-LIFEの場合、威力こそ高いものの、射出後、目標へ到達するまで時間がかかり、破壊値が1発限りである。Rocket弾は発射した後、ある程度の誘導が可能だが、遠射ができないので、あまり多用できない武器と考える。



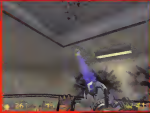
## Gauss Gun

攻撃力が高く連射できる上に、Secondary Attackキーを押し続けると、タメ撃ちまでできるという優れた武器。タメ撃ちに時間をかけ過ぎると暴発し、ダメージを食らうので注意。エネルギーの消費を考えると、むやみに乱用はできないが、対敵時には大きな威力を發揮してくれる。



## Egon Gun

Gauss Gunと同じバッテリーを消費し、Attackキーを押し続けることによって、プラズマ光を連続的に放出することができる強力な武器。相手がこちらの居場所に着いていないときなどには、連続して高いダメージを与えることができる。Gauss Gunとうまく使い分けよう。



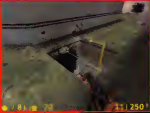
### Alien Arm Gun

シナリオに登場する敵Alien Gruntが右手に装備している銃器。ハチのように唸りを発して飛ぶ小動物を8匹まで連射することが可能。時間がたつと弾薬が自動的に目減りするので、残弾を気にせず使うことができる。1発1発の威力はそれほど高くないが、ある程度壁を抜けて弾が飛び、さらに狙った壁をホーミングしてくれるなど、利点は多い。



## Laser Triowire

壁に設置すると青いレーザーを発し、このレーザーに触れると爆発を起こすというトラップ爆弾。爆発に巻き込まれると誘爆するという特徴を生かし、まとめて設置しておくことで、強力なダメージを敵に与えることができる。また、レーザーが伸びる距離が長く、敵が爆弾本体に近づいたときに、自分でレーザーに触れ爆発させるという使い方もできる。



## C4 Detonation pack

遠隔操作ができるリモート爆弾。Attackボタンを一度押すと、爆弾を設置し、もう一度Attackを押すと、爆発する。離れた所から相手を攻撃することが可能だが、爆発させるタイミングを考えると、爆弾が見える位置に居なければならず、使い方が悪いのほが難しい。狭い通路の曲の角に設置し、できればその上の方から爆発タイミングを見計らうといった使い方が有効かもしれない。



## Snark

爆弾として利用できるモンスターの幼虫。敵のいる場所ではarkを投げると、敵を自爆して地を這っていき、敵に触れたところで白煙し、相手にダメージを与えてくれる。スピードがそれほどこくないため、敵に迎撃されてしまうことも多いが、ちょっとした高低差くらいであれば平気で乗り越えていくたくましさを持つ。対戦時の操からせに最適な武器だ。



## 自由に設定できるAuto aim機能

### Advanced controls

DAY ONEと違い、Autosm機能は"Advanced controls"の中で簡単に問わず設定できるようになった。暗やみにいる敵を感知することができて便利なAutosm機能だが、QUAKEなどに慣れたプレイヤーにとって、対戦時には生いづらさがあるのも確か。

# BLOOD II: THE CHOSEN

2028年、悪のヒーローCalebと  
カルト集団カバルの戦いが  
再び始まる

## Lith TECHエンジンの実力を 見せつけるグラフィック

「BLOOD II: THE CHOSEN」(以下、BLOOD II)は、開発元のMonolith Productions社が独自に開発したLith TECHエンジンを採用している。ジャパニメーション的なメロの3Dシューティング「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」に使われているエンジンと同じものである。表現力はかなりのもので、光の弾を撃ってくる敵の攻撃などを見れば、その実力が分かるだろう。しかし、その表現力のせいで、要求するマシンベックがかなり高くなってしまっているのも事実。マルチプレイでは比較的狭い空間を舞台にしたマップが

多いので、ほとんど問題ないのだが、シングルプレイの中盤以降に、派手な攻撃を仕掛けてくる敵が登場すると、MMX Pentium 200MHz+Voodoo1といった1世代前の環境では動作が遅くなってしまう。CPUは速いに越した事はないのだが、Lith TECHエンジンはDirect3Dのレンダラーを利用しているので、CPUが速いのであれば、その分、Direct3Dに最適化された3Dアクセラレーターを用意するなどの対策を取らないと、気持ちよくプレイすることはできないだろう。

## ウィザード形式で簡単な マルチプレイ接続

通常の3Dシューティングは、起動するとフルスクリーンに画面が切り替わるが、BLOOD IIの場合は、起動するとまずメニュー画面のウィンドウが開く。ここからゲーム本体を起動したり、サーバーへの接続手続きを行う。

次にMultiplayerボタンをクリックし、使用するプロトコルを選択して、ホストになるのか、サーバーに接続するのかを決める。その後は、ウィザード形式で簡単に各種設定を完了することができる。ゲーム本体を起動することなく、接続に必要な設定をすべてこのメニューで行うことができるので、かなり洗練された方法だと言えるだろう。

### Information

開発元: ソースネクスト  
発売会社: ソース  
03-3581-5900  
オープンブライズ



Lith TECHエンジンの特性を  
生かした派手な演出が  
楽しめる

## 総括

## SiN・HALF-LIFE・BLOOD IIの比較検証

最後に、これまで紹介してきた3タイトルについて、グラフィック、サウンド、シングルプレイ、マルチプレイごとにまとめている。

### グラフィック

QUAKE系エンジンのSiNとHALF-LIFE、そしてLith TECHエンジンのBLOOD II。光源処理や表示ポリゴン数など、どれも優秀付けないレベルにある。さらに、各エンジンの特性を生かした場面がふんだんに用意されていて、ユーザーの目を楽しませてくれる。どのゲームもソフトウェアでの描画が可能ではあるが、やはり3Dアクセラレーターは必要だろう。特にBLOOD IIでは、本体のCPUもできる限り高い環境で楽しみたい。

### サウンド

SiNはA3D、BLOOD IIはEAX、HALF-LIFEはA3DとEAXの両方を、それぞれサポートしている。SiNはNPCとの会話のやり取りが非常に簡単で、マルチプレイでキャラクターが発するちょっとした言葉にはユーモラスな響きがある。また、歩く床の材質で変わる足音もよく表現されていて、例えば同じカーペットの上を歩いても、材質の違いで効果音が何種類か用意されているの

には驚かされた。

HALF-LIFEも効果音にはとても凝っていて、リアルなサウンドが楽しめる。ただ、ISA用のサウンドカードを使用している場合、マルチプレイでの乱雑になる、サウンドの処理のために少し動きが重くなることがある。できれば、PCIスロット用のサウンドカードを導入していただきたい。

BLOOD IIには、歩を履いては消えるやっかいな敵が登場するのだが、この敵が発する不気味な笑い声から、だいたいの位置に敵がいるのかが判別できる。このゲームでは、書き込みも敵が迫り来る恐怖に活用されているのだ。

3タイトルとも新しい3DサウンドAPIに対応しているだけに、効果音にも気を配って開発されているのが遊んでいるとよく分かる。できればサウンドカードもよいモノをそろえ、大音量でその効果を楽しみたい。

### シングルプレイ

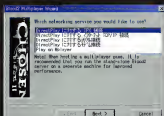
敵の配置など、細かい部分にまで配慮が行き届いているのが、HALF-LIFEのシングルプレイだ。「この物陰に敵がいたか……」と思うと、やっぱりモンスターが飛び



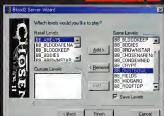
HALF-LIFEのAUDIO設定画面。この画面で3DサウンドAPIを  
切り替えることができる



スタートメニューから500,000円を消費すると、ゲーム本体が無料になる。このメニュー画面が現れる。シングルプレイしたいときは、Launch Blood2をクリックする



マルチプレイゲームへの前段階は、ワード形式で書かれたもの。初心者でも読み取りやすいように作られている。ちなみに、プロットと銃撃手風の読み取りは、フォントがわけてしまっている。そういったときには、あらかじめ、文字列を解読ツール(Emigrant32)(http://www.hirame.com/chrometric/shin\_izawa氏製作)などを活用しておくといふ。もともと、画面は変化するにせよ、この画面と見出しのものは



ルールや武器のマップの構成などは、このゲームの決定。プレイヤー形式で書かれている。メニューはすべて英語だが、読み取って購入し、物品が変更されるわけではない。使うこともない。ちなみに、マルチプレイ用マップは全部で14用意されている

## キャラクターセットアップで、各種パラメータを変更しよう

このゲームでは、前作の主人公であるCalebのほか、Gabriella、Ishmael、Opheliaという3人のキャラクターを選択できる。それぞれ攻撃力や移動スピード、防御力に差があり、同時に、持っている武器も大きく違う。

マルチプレイ対戦では、これら4人のキャラクターを、そのままの設定で使うほか、自分でパラメータや武器、外見をエディットして使うことが可能だ。例えば、Calebと同じ武装、同じ能力値でありながら、外見はOpheliaのキャラクターであるとか、武装の組み合わせや外見はそのままに、能力値のバランスを変更するといったことが、自由にできるのだ。

エディットしたキャラクターは名前を付けてセーブしておける。いろいろなパターンでキャラクターをエディットし、実戦で試してみても、自分にとってのベストなキャラクターを作り上げていくのが理想だろう。

ちなみに、キャラクターのエディットだけは、一度ゲームを起動し、"BLOODBATH"→"CHARACTER SETUP"と、メニューをたどっていく必要がある。どうせなら、この設定もウィザード形式のメニューでできれば楽だと思うのだが。

武器の装備がこれほどに柔軟なシステムであるため、現時点でBLOOD IIのマルチプレイは、最初からすべての武器を持っている状態でのデスマッチが楽しむことができない。フィールド上にあるのは、各武器の弾薬とパワーアップアイテムだけなのだ。これをきちんと踏まえた上でキャラクターセットアップを行い、自分の戦術を組み立てる必要がある。

ゲーム開始直後、あるいは一度死んで生き返った時など、有効な武器をいかに早く集めて戦力を整えるかという点が一般的な3Dシューティングにおけるデスマッチの面白さでもあるわけだが、その点で、BLOOD IIに違和感を感じるプレイヤーがいるかもしれない。



サーバーにつなぐ前に、能力値や使える武器の種類や名前、CHARACTER SETUPでエディットしておく。もちろん、デフォルトで用意されているCaleb、Gabriella、Ishmael、Opheliaの4人から選んでも構わない。



このように、自分の好みで各キラーに好きな武器を別々の形で持たせ、同時に持っている武器は10種類まで、それより少なくて構わない。ただし、"I"の武器はKnifeだけは変更することができない。

出してくるのだ。カブコンのバイオハザードに連なるようなスタイルが味わえる。早く次の見たいと思わせるストーリー展開も、3タイトル中いちばんの完成度ではないだろうか。

それに比べると、SINIはさかたに大規模な展開が気になる。こちらの攻撃を見逃して動く敵の小僧らしき、オブジェクトの破壊によって展開が変わるアクションベースアウトカムなど、まだ遠くまで面白さを味わうことができる。各ステージごとに複数の目的が用意され、それを一つ一つチェックボックスで確認しながらクリアしていくといった点も、HALF-LIFEにはない面白さだ。

残るBLOOD IIについては、ホラー、オカルトをベースにした設定から来る、全体に漂う異様な雰囲気最大の特色。死体がダイナミックに飛び回っている。あるいは天井に取り付けられた扇風機にぶら下がって回転している。可中の至る所で死体を目にするようになるのだが、陰惨さを乗り越えて、重んじたい感じが感じている。

## マルチプレイ

用意されているマップの構成によるところもあるが、多岐にわたることは悪いのだが、軽快さという点ではSINIが最も優れている。基本的な動作の軽さという意味で、次いでHALF-LIFE、BLOOD IIという順になる。

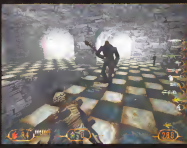
武器システムに関して、SINIは、Rocket Launcherの使い勝手の良さから、QUAKEシリーズをそのまま発展させたような、細かい理屈よりもそう快感を重視している感じがする。

HALF-LIFEは、それぞれの武器にリロード時間を設定することで武器のバランスを取っている。それがデスマッチにおけるスリルにつながっている点を評価したい。

BLOOD IIは、芸術系の武器があったり、科学兵器があったり、温と冷たさを感じさせるような、独自の世界観にとってもマッチしていることだけは間違いない。自分で装備をエディットできる点も面白い。

原稿執筆時点では、3作品ともアドオンのモジュールが存在せず、どれもデスマッチが楽しいのだが、武器を最初からすべて持った状態でスタートするBLOOD IIだけは、ゲーム性に差があると言える。これは好みの問題で、今後、それぞれのゲーム用にさまざまなモジュールが出てきたときに、どれだけ評価が分かれてくるかが注目したい。

どのゲームもそれぞれに長所があり、決定的な優劣というものは存在しない。最終的には各プレイヤーの好みがすべてで評価を左右するとも言っても過言ではないだろう。3Dシューティングのファンにとって、遊ぶゲームに困らないが、遊ぶ時間が足りない状態になるわけだ。ぜひとも大いに楽しみ、楽しんでほしい。



実際に人々に考案したダメージをそのまま目の前の敵に叩きつけると、Voodoo Doll(ゴッドカーン)が、それらの事象が同時に発生し、同時に、動作[BLOOD]でも動かしおなじみの武器だ。

## 特別企画3

SiNのマップを手掛けたLevelordが  
明かすレベルデザインの秘けつ

# Evolution of a Jungle



本誌1998年10月号に続き、Ritual Entertainment社所属のレベルデザイナー、リチャード・グレイ氏のレベルデザインのテクニックを紹介する。優れたレベルデザインのアイディアによって、Levelord=レベルの帝王と称され、多くのゲーマーの支持を獲得している同氏。その手法は、レベルデザイナーを志す日本のゲームファンにとっても、非常に有益なものとなるはずだ(なお、本記事は、Levelord氏がアメリカのゲーム雑誌「PC Games」1998年10月号に寄稿したものです)。

## 序文

レベルデザインという作業は、料理によく似ている。あまり考えずにデザインされたレベルは、ほとんど火の通っていない生肉に等しい。また反対に、策を練り過ぎたレベルも、それだけで胸焼けを起こしてしまう、塩辛い前菜のようなものだ。いずれの場合も、料理を食べる人間(レベルを遊ぶプレイヤー)を満足させることは、とうてい不可能なことはお分かりだろう。しかし、そのバランスは微妙なものであり、レベルデザインの初心者にとっては、なかなかコツがつかみづらいはずだ。そこで今回は、私が実際にどのような手順でレベルをデザインしているのかを、具体例を挙げて紹介する。題材として取り上げるのは、「SiN」の「Jungle」レベル。このレベルは、その基本コンセプトこそ非常にシンプルではあるが、レベルデザインに必要な要素はすべて含まれている。初心者の皆さんが自分のレベル作りの参考にするのに、最高の題材だと確信する。

## 大きく二つに分けられる レベルデザインの手順

レベルデザイナーには、2種類のタイプの人間がいる。一方は、最初にレベルの全体像を大まかに決めてから、細かい部分を作り込んでいくタイプの人間。そしてもう一方は、最初に細かいパートを完成させてから、それを結合させていくというタイプの人間だ。具体的に言えば、前者はまずレベルの全体像を設定してから、それぞれの通路ごとに細かいディテールを詰めていくのに対し、後者はまず最初にレベルに収録される各部屋や基本的な進行ルートを完成させてから、最終的にそれを結合

させていくわけだ。

プログラミングの世界では、最初に全体像を設定する方法をトップダウン方式、まず先に細かいパートを作成していく方法をボトムアップ方式と呼ぶ。レベル作成に着手するに当たって、いずれの方式を採用するかが、この両者の間には、どちらか一方が圧倒的に有利ということはない。いずれの方法にも、利点、欠点はあるので、基本的に個人の好みに合わせればいいだろう。ちなみに私の場合は、トップダウン方式でレベルを作成している。今回取り上げたJungleレベルもそうだ。

なお、どちらのアプローチ法を取るにしても、実際の作業に入る前に、よくプランを練っておくことが必要なのは、言うまでもないだろう。

## レベルを統一するテーマの設定

レベル作成の第1歩、それはそのレベルを統一するテーマの設定だ。あなたも経験したことがあるのではないだろうか。部分部分では非常にクールな仕上がりになっているものの、全体として見れば、まったく統一感がなく、単に部屋の集合体となっているレベルを。それでは駄目なのだ。

レベルデザイナーの中には、プラン作成の初期段階において、まず紙の上にレベルの全体像を描いてみるという人間がいるが、私の場合、そうすることはまずない。なぜなら、平面である紙の上に描いたものは、あくまで平面上で完結しがちだからだ。

もっとも、レベルに使う部品については、実際の編集作業に入る前に、資料設定ノートにスケッチしているが。



視界線となる山々と、  
基本地形を決定。  
このごくごくシン  
プルなマップが、レベ  
ルの土台となる

Levelordが自分の  
アイデアをスケッチ  
するメド。彼はこ  
れをワークブック(戦  
闘策)と呼ぶ

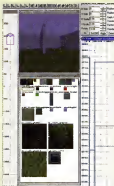


## テクスチャーの確保

これから実際の作業に入るわけだが、まずすべきことは、使用するテクスチャーの確保だ。自分からテクスチャーを作成するにしろ、既存のものを流用するにしろ、テーマに合ったテクスチャーを使うことはレベル作成において非常に重要な要素となる。就戦試験で、きちんとしたスーツが面接官にいい印象を与えるように、適切なテクスチャーを使用することで、あなたのレベルはプレイするユーザーに好ましい第一印象を与えるのだ。

また、レベル作成に当たっては、先々のことを考え、完ぺきなテクスチャーのセットを用意しておくべきでない。これは特に、作業の最終的な詰めの段階において非常に重要になるだろう。あと1歩でレベルが完成というときに、適切なテクスチャーが無いとなると、また新たなテクスチャーを探すことに時間を取られることになる。作業が滞ってしまう、非効率なことこの上ない。

まず作業の最終段階で、  
使用するテクスチャーをひと  
とおりそろえておかなければ  
ならない



## 劇的な効果を生み出す 光源の設定

テクスチャーと並んで、レベルの印象に大きな影響を与えるのがライティングだ。完ぺきな室内でもない限り(そういうケースも多いのだが)、きちんと光源を設定しなければならない。Jungleレベルにおいては、明かりの多くが、空に張り付けられたテクスチャーの月から発せられている。あなたも、雰囲気のあるレベルを作成したいと願うなら、基本的な光源を加えるべきだ。

この光源の設定には、さほど多くの時間はかからないはずだ。しかし、その効果は劇的と言って

もいいほど、大きな影響を及ぼす。適切なテクスチャーは、ライティングによって美しさを増し、リアリティーを増す。また、ライティングによる高いコントラストと鋭い影によって、レベルをよりドラマチックなものにするだろう。

## 優れたレベルが 教えてくれる 基本ルートの設定

続いては、基本的なルートを設定する番だ。一般的に、シングルプレイの進行ルートは、直線的なものになる。一方、マルチプレイは円状になることが多くになっている。とはいえ、この条件にとらわれ過ぎる必要はないだろう。

シングルプレイ用レベルを作成する場合は、まずあなたがこれまでプレイして楽しいと感じたレベルを研究してみることをお勧めする。優れたシングルプレイ用レベルというものは、スタート地点から徐々に緊張感が高まっていき、それが最高潮に達する時に、レベルとしてのクライマックスを迎えるようになっている。そのレベルの流れに、注意を払ってみよう。また、マルチプレイ用レベルを作成する場合も同様に、評価の高いデスマッチレベルを何度もプレイし、そのレベルがなぜ高い支持を得ているのかを確認しよう。

## こまめなセーブを忘れずに

レベル作成においては、作業が少し進むごとに、データをセーブしておくことをお勧めする。その際は、例えば、JUNGLE.001、JUNGLE.002……というように、ファイルネームを統一しておく。

これはなににも、コンピュータシステムやエディターが壊れてしまったときのバックアップのためだけではない。作業のやり直しを可能にするためでもあるのだ。私は、レベル作成の途中で、変更を加えたいと思うことがよくある。それらの変更は、し

ライティングだけでも、ゆ  
かりのリアリティーが実現  
されることが分かる



ばしば大きなものになりがちだ。Jungleの場合、あるトラップがレベルの雰囲気に合わないと感じ、いったんそれをすべて削除したことがある。しかしその後、やはりそのトラップは必要だと思い直し、削除した大部分を再び導入することに。こんなことが気軽にできるのも、こまめにデータをセーブしているからなのだ。

## レベルデザインの有効テクニック ミニマムパーツの作成

ここで、レベルデザインにおいて非常に有効なテクニックをお教えしよう。私は自分でレベルを作成するときに、基本となる部屋を作成しておく。例

えば、Jungleでいえば、ボイラップレート板を敷き詰めた部屋と廊下のセットだ。多くのレベルデザイナーは、コピー・ペースト作業を利用すると、レベルがチープに見えてしまうのではないかと心配するが、私はそうは思はない。うまくこれらの基本となる部屋を配置していけば、レベルに統一感を与えることができると思うのだ。もちろん、いくら基本となる部屋とはいえず、さまざまなバリエーションを用意し、チープに見えることを避けるように注意しなければならないが。

あらかじめ用意しておいた、オブジェクトの設計図。こうした、ある程度正確なプランも必要とされる

## フレームレートを考慮した ディテールの詰め

さて、ここからは、いよいよ細かいディテールを詰めていく作業に入る。だが、ここで一つ注意しておくべきことがある。それは、頻繁にフレームレートをチェックすることだ。ビギナーの場合、ついあれもこれもと、多くの要素を取り込もうとしがちだ。し



ディテールの細かさや美術的なフレームレートは、相対する関係にある。世間的なチェックが必要だ

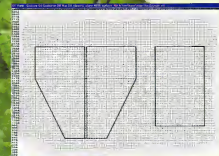
かし、いくら凝りに凝ったレベルが完成したとしても、そのフレームレートがあまりに低くは、プレイヤーの支持を得ることはできない。そうすると、ディテールをカットしてフレームレートを向上させていくほかないのだが、それよりは、あらかじめ無駄なディテールを使用しない方がずっと簡単なのは、言うまでもないだろう。

もっとも、私の場合でも、最終的にレベルが完成するまでには、いくつものディテールをカットしなければならぬこともある。この作業は、本当に胸が痛む作業だ。その苦しさをや、かつて私が所属した新兵訓練所のことを思い出してしまうほどだ。

## 最も楽しいトラップの配置 ディテール設定の具体例

それでは、私のJungleレベルを例に取り、ディテールを詰めていく作業を見ていこう。まず第1段階は、レベルの境界となる山の配置だ。これらの山々は非常にシンプルな形状をしており、そのテクスチャーはプレイヤーからの距離によって、2倍から4倍に拡張するようにした。このテクスチャーの拡張は、フレームレートを軽減させるために非常に有効になる。しかも、プレイヤーから離れた場所ではいつでも利用することができるので、この方法をどんどん活用してほしい。クオリティの低下が心配かもしれないが、プレイヤーに気付かれることはまずないはずだ。

周囲の山が完成したら、第2段階。小さな山と丘、草の生い茂った斜面を加える。ここでもフレームレートを優先させることをまず第一に考え、できるだけシンプルな形状にすることに留意する。あまりシンプルすぎるとチープに見える？ 心配することはない。私はしばしば、ごくシンプルなオブジェクトがライティングを受けて影が付くと、そのあまりのクールさに驚くことがある。エディターで素のままのオブジェクトを見て、がっかりする必要はない。ただし、いくらシンプルであっても、その形状は可能な限りふぞろいであるように努めるべきだ。自然界には、きっちりと整った影のものなどほとんど存在



フレームレートを常にチェックすること。それが遊びやすいレベルを作成する秘けつだ

しないからだ。

続いての段階は、私の最も好きな作業、トラップの配置に入る。Jungleには、自然そのままという印象とは裏腹の、数々の反自然的な物体を隠すことにした。監視台、回転砲台、そしてセキュリティガン。こうしたプレイヤーを待ち伏せるトラップを複数用意した。

Jungleに隠されたもう一つのトラップは、自然現象を利用した障害だ。崩壊した小道、頭上からの落下物、溝、落とし穴、そして流砂。ジャングルというものは、自然のアイキャンディー(プレイヤーの目を引く仕掛け)の宝庫だ。これらは人工物ではないが、良質のトラップとなる可能性を秘めているのはお分かりだろう。

ここで、特に注意すべき点について触れておこう。自然の環境を利用したトラップにしる、人工物を利用したトラップにしる、その動きはあくまでプレイヤーを納得させるものでなくてはならない。例えば、斜面から巨大な岩を二つ、三つ落とすとする。この場合、その動きは現実の物理学のルールに沿った、自然なものになるようにしなければならない。外に出て、実際に斜面にいくつかの石を転がしてみよう。最終的に地面に落下するところはもちろん、斜面にぶつかった際、どのような動きをするのかを観察しよう。

トラップの配置が済んだら、次の段階。モンスター・キャラクターとパワーアップアイテム類の配置だ。この作業はごくごく基本的なため、もっと早い段階での着手が望まれるように思えるかもしれないのだが、私の場合は、いつもこの段階まで何もしない。もちろん、それらの物体のほとんどは、私の頭の中か、もしくは紙の上に記載済みだが、実際の

作業はこの最終的な段階まで待つのだ。私はフレームレートの調整のため、キャラクターとオブジェクトの配置変更にも、数時間、ときには数日も費やすことがある。ごく初期の段階でキャラクターの配置を済ませてしまうと、その作業はさらに大変なものになってしまうのだ。

## テストプレイ

以上の作業で、レベルデザインはほぼ完成に近づいている。しかし、最終的な完成には、もう一つの段階を経なければならない。それはテストプレイだ。

レベルというものは、あくまでプレイして楽しいものでなくてはならない。できれば、自分以外の人間にも、プレイしてもらえうべきだ。その反響の中には、デザイナーにとって耳の痛い批判や批評もあるだろうが、耳をふさいではならない。独り善がりの姿勢では、決していいレベルは作れない。プロとしての実績を持つレベルデザイナーは、各レベルにおいて最低でも、レベル制作時間の10~20%をテストプレイに割いているはずだ。

真に才能のあるレベルデザイナーは、将来の恵まれた職や名声について考えながら仕事をしていない。彼らはただ、レベルデザインしたいだけなのだ。



細かな調整を終えたレベル。後は、納得のいくまでテストプレイを繰り返すのみだ



あまりディテールに凝ることでしまうと、敵を越えてフレームレートが低下してしまうので注意



## LevelordがデザインしたSiNのマップ

Levelord氏は「BLOOD」「OUKE NUKEM 30」「QUAKE MISSION PACK NO.1」などで、多数の有名なレベルを制作した実績を持つ。最新作のSiNでもそのたくいまれな手腕を発揮し、シングルプレイ用マップのJungleやAREA57のほか、マルチプレイ用マップでは、SKEEN、SPRYという彼の持つアイデアを遂げ込んだ秀逸なマップをデザインしている。ぜひ、その目でLevelord氏の作品の出来を確認してほしい。

(編集部)

### SKEEN



### SPRY



いよいよVoodoo3が登場する。6月にBansheeが発表されて半年も経っていないが、1999年には、Bansheeの2DコアとVoodoo2を大きく上回る3D機能を持った、世界最速ビデオチップがデビューすることになった。今回は、このVoodoo3発表のニュースと、PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビューの二つのトピックをお伝えする。

文/tak・編集部

## Voodoo3正式発表 2D/3Dビデオチップとして1999年春に出荷

### Voodoo3の性能は Voodoo2 SLIの2倍以上

3Dfx Interactive社は、11月16日にアメリカで開催されたCOMDEX/Fall '98にて、2D/3D対応ビデオチップ「Voodoo3」を発表した。1995年11月に発表された初代「Voodoo Graphics」、1997年11月に発表された「Voodoo2」から数えて3代目にあたるVoodoo3は、最大解像度2048×1536ドットをサポートする2D/3Dビデオチップとして1999年第2四半期に出荷が開始される。

また、今回発表されたVoodoo3は、ビデオカードに搭載するタイプの「Voodoo3 3000」のほかに、マザーボード搭載用の「Voodoo3 2000」が用意されており、どちらも最大32MBのSGRAMまたはSDRAMが搭載可能。対応APIは従来どおり、Glide、Direct3Dをサポートするが、OpenGLについてはようやくKCD (Installable Client Driver) が提供される。

いちばん気になるのは新チップのパフォーマンスだが、同社の発表によると「Voodoo2 SLIモードの2倍以上の演算能力」を持つようだ。また、COMDEXの会場では、Voodoo3のサンプルボードを使って「QUAKE II」のTimedemoが行われており、以下のような計測結果が報道されている。

640×480ドット: 97.6fps

1024×768ドット: 67.9fps

1600×1200ドット: 32.1fps

サンプルチップの動作周波数は160MHzで、Pentium II 450MHz搭載機を使って計測しているが、640×480ドットと1024×768ドットの結果は、Voodoo2 SLIモードと同程度のパフォーマンスだ。注目すべきは、1600×1200



ドットで30fpsを超える結果を出している点だが、1999年春に登場する製品版を使って、183MHz以上で動作させれば、これ以上の結果が期待できるだろう。

### Glideにしか表現できない 美しいグラフィックが強い

12月2日には、東京都内で3Dfx Interactive社が記者発表会を行っており、会場ではサンプルボードを使ったデモを見ることができた。Glideで作成された3D空間の中をQUAKE視点で移動するというものだが、その中で表現されている物体のリアルさには、あらためてGlideの優位性が確認できた。例えば、実写と見間違えるほどリアルな炎、水面のゆらぎ、ガラスのような素材で造られた像など、「UNREAL」を上回る美しいグラフィックが数多く使われていた。

2000年にはDirect3DとOpenGLの統合が始まり、3D専用APIとしての地位が危ういGlideだが、Voodoo3の登場と、ハードウェアの潜在能力をじゅうぶん引き出すGlideによって、今後もゲームにとって魅力的なプラットフォームを提供し続けるだろう。



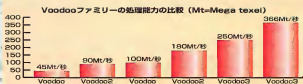
Glideビューワーが実演で使った下画像。Voodoo3を使えば、これまでリアルに表現できなかった



Glide



12月に東京で行われた記者発表会の様子。今回紹介のチップも使った。Voodoo3の今後の展開に期待が持てる製品だった。



### ■Voodooファミリの主な仕様

	Voodoo	Voodoo2	Voodoo Banshee	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
動作クロック	50MHz	90MHz	100MHz	125MHz	183MHz
RAMDAC	135ns	135ns	250ns	300ns	350ns
対応OS	PCI	PCI	PCI, AGP 1×モード	AGP 2×モード	AGP 2×モード

※Voodoo3は、AGP 4×モードでもリリースする予定

# 旧機種のパソコンで最新ゲームは動作するのか？ PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビュー

## Pentium 166MHz搭載機での QUAKE IIのパフォーマンスは？

PC-9821に正式対応したBanshee搭載カードには、アイオー・データ機器の「GA-VDB16/PCI」とメルコの「WGP-FX16N/FX16N」がある。今回はこの両メーカーのカードを使って、BansheeとPC-9821の相性や導入効果について見ていこう。評価に用いたマシンは、Pentium 166MHz搭載の「PC-9821 V16」(OSはWindows 98)。もはや、最近の3Dゲームのほとんどが起動しない、あるいは起動しても重すぎてまともに遊べないという、一世代前のマシンだ。このマシンにBansheeカードを挿すことで、どれだけパフォーマンスが向上するのだろうか。

インストールはいたって簡単で、本体カバーを開けてPCIスロットにカードを挿し、専用のバススルーケーブルをつなぐだけで完了。ドライバのインストールについても、画面の指示に従うだけで。バススルーケーブルを用いる理由は、PC-9821では、BansheeカードがあくまでWindowsアクセラレーターとして機能するからだ。つまり、PC-9821固有のVGA画面の描画については、マザーボード上のVGA BIOSとチップが担当する。

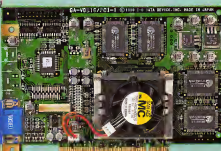
## 快適な動作は無理だが ソフトの相性は問題ない

気になる相性に関してだが、さしあたり手持ちのゲームやデモを試してみたところ、どれも特に問題なく動作した。Bansheeで動作が確認されているもの(DOS用のGlideアプリを除く)に関しては、使用するAPIに関わらず、ほぼ問題なく動作すると言ってもよさそうだ。

肝心のパフォーマンスだが、2Dに関してはまず不満を感じることはいらない。3Dに関しては、さすがにPentium 166MHzでは厳しいものがある。ベンチマークの結果に目を通すと、「QUAKE II」と「TUROK: DINOSAUR HUNTER」で双方とも20fpsを割ってしまっている。快適にプレイするには30fpsは欲しいところだ。特に、GA-VDB16/PCIに付属する「SIN」の体験版は、たとえ3Dfx OpenGLモードを選んでも、重すぎてゲーム



WGP-FX16N



GA-VDB16/PCI

にならなかった(注:12月1日にMiniGLドライバが更新されているため、これによりパフォーマンスの向上が期待できる)。とは言え、比較的軽いゲーム(『Ultimate Race Pro』など)や、ゲーム中のサウンドの設定次第ではいろいろなゲームで30fpsオーバーを確認できた。息抜き程度と割り切れば十分に楽しめるだろう。それ以前に、プレイできるようになっただけでも大進歩なのかもしれない。少なくとも、導入して損することはないだろう。

## ■ベンチマークテストの結果

ソフト名	GA-VDB16/PCI	WGP-FX16N
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	17.2fps	17.0fps
TUROK (Glideモード、640×480ドット)	17.7fps	17.7fps
TUROK (Direct3D、640×480ドット)	11.8fps	12.1fps
Winbench 98 (DirectDraw/Artemis 3D)	180	222

ドライバの設定はすべてDefault

## ■主な仕様

製品名	WGP-FX16N	GA-VDB16/PCI
メーカー名	メルコ	アイオー・データ機器
価格	2万4,800円	3万4,800円
対応OS	PC-9821シリーズ(PCI/スロットモデル)	PC-9821シリーズ(PCI/スロットモデル)、PC98-NXシリーズ、PC/AT互換機
対応CPU	Windows 95/98/NT 4.0	Windows 95/98/NT 4.0
最大解像度	1800×1440ドット(フルカラー)	1800×1440ドット(フルカラー)
対応API	State、Direct3D(Windows 95/98のみ)、DirectDraw	State、Direct3D(Windows 95/98のみ)、DirectDraw、OpenGL(MiniGLのみ)
対応バス	PCI(2.0/3.0)	PCI(2.1)
メモリー容量	SRAM 16MB	SGRAM 16MB
外形寸法	150(W)×98(D)mm	160(D)×106(W)×106(D)mm
問い合わせ先	052-619-1827	078-260-1024
URL	<a href="http://www.melcoinfo.co.jp/">http://www.melcoinfo.co.jp/</a>	<a href="http://www.ideta.co.jp/">http://www.ideta.co.jp/</a>

# PLAY ONLINE

編集部からの

# お知らせ



月刊Play Online6月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
  - 完全スクープ! TANARUS日本語版
  - STARCRRAFT
  - HEAVY GEAR
  - JUNKER マスタープレイ公開
  - KING COMMANDER: PROPHECY
- ネットワークゲームゲーム一面!
  - パソコンの買い方から接続まで全部教えます
  - JUNKER マスタープレイ公開の秘訣! 2人対戦に参入! Voodooワード
  - 豪華3大対決
  - TANARUSアクセサード
  - Play Online特設エンブレム
  - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online7月号の主な内容

- DIABLO II 秘伝情報
  - パソコンゲーム高度化攻略
  - Outwars
  - STARWARS REBELLION
  - STARCRRAFT
  - 3大サッカークゲーム早分り
  - シムス
  - コナーズはみんな使っているネットワークゲームマニッシュール大全
  - パフォーマンスとクオリティを考えた1998年式サウンド環境改善計画
  - 対決
  - Outwarsバスター
  - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online8月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
  - FORSAKEN
  - BATTLEZONE
  - Outwars
  - STARCRRAFT
  - ネットワークゲーム早分りマニッシュール
  - 1000FIPC 全方位チェック
  - ネットワークゲームマニッシュールなる新情報とパフォーマンス
  - Windows 98導入前ポイント編
  - E3 特許レポート
  - 1998年式にはやるゲームはコレだ!
  - 対決
  - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online9月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
  - Battlezone
  - Gems of Dream
  - プロジェクト第1号タイトル
  - タークアイズ最新情報
  - UNREAL
  - FREEPRESS THE GREAT WAR
  - インクパシオン
  - GAMES 1998年パック: THE REDDING
  - グラフィックとネットワークの最新技術
  - 世界レベルの究極テクノロジー
  - 完全情報
  - 最新: Dreamcast完全ガイド
  - Dreamcastインフォメーションセンター
  - 対決
  - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online10月号の主な内容

- 完全スクープ! NEWTARUS
- 英語版プロジェクト
- パソコンゲーム高度化攻略
- 情報公開: Internet
- MECH COMMANDER
- DEATHTRAP DUNGEON
- JUNKER
- 20/30コンボカード完全攻略
- 対決
- 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online11月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
- Madness
- Urban Assault
- SIN
- フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
- ヘビーゲーム必須アイテム
- タイタルンツァルバー究極ガイド
- 新連載 PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
- Richard A. Gerrit
- 対決
- Urban Assaultバスター
- 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online12月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
- Baldur's Gate
- SHOGUN MOBILE ARMOR DIVISION
- ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
- The Rise of Rome
- 秘伝情報: プレハビュ
- BALDUR'S GATE
- アルファモニター最新情報公開
- 対決
- 特別付録
- PAWワールドの歩き方
- 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online13月号の主な内容

- パソコンゲーム高度化攻略
- Combat Flight Simulator
- HALF LIFE
- BALDUR'S GATE
- 20/30コンボカード完全攻略
- 対決
- 特別付録
- レーシングゲームガイド
- withアコースティックバック
- インクルード
- モンスター図鑑付き
- モンスタークワイアバスター
- 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

## バックナンバーの購入方法

### ■購入方法

「月刊Play Online」のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込み(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

### ■申し込み方法

郵便振替用紙の送付欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online」月号希望と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。

これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、届切れる場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ 販売部

TEL 03-3464-8285

までお願いいたします。





# Network Game of the Year

## 特集2

1998年に最も輝いたゲームと  
1999年にヒット確実なゲームが分かる

# 第1回 Network Game of the Year 発表

第2回の有力候補タイトルも  
一挙公開

「Play Online」が創刊した年でもある1998年は、ネットワークゲームが本格的に普及した1年だったと言える。「ネットワークゲームは海外産」という図式を覆すべく、日本での動きも非常に活発化してきた。ネットワークゲームの代名詞的存在ともえる「ULTIMA ONLINE」の日本サーバー設置や日本語対応化などは、その典型的な例だろう。

このような状況に対応すべく、弊誌ではネットワークゲームの能力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを目的とするNetwork Game of the Yearを創設した。第1回目の今回は、「Play Online vol.001」(1997年10月発行)から「月刊Play Online 10月号」(1998年8月24日発売)までに掲載されたマルチプレイ対応ゲームの中から、各部門ごとにノミネート作品を選出。このノミネート作品の中から、読者投票(ハガキ、ホームページからのオンライン投票)と編集部員による投票によって、Network Game of the Yearの各受賞作品が決定した。

この特集では、記念すべき第1回の受賞タイトルを紹介しながら、1998年のネットワークゲーム界の流れを総括する。同時に、来るべき1999年にヒット確実の呼び声の高いあのタイトルの続編、有名プログラマーが制作している期待のニュータイトル、登場前から名作と呼ばれている話題作までを、余すところなく紹介する。ゲーム通を驚かすなら、必読の情報が満載だ。

## 第1回 Network Game of the Year発表

各部門賞発表 ..... 104  
Network Game of the Year発表 ..... 106

1999年の注目ゲーム!

## 第2回NGY有力候補タイトル一挙公開

1999年のゲームトレンド ..... 108  
RPG ..... 109  
アクション ..... 112  
フライトシミュレーション ..... 116  
戦略シミュレーション ..... 118  
レーシング ..... 121



# Network Game of the Year

## 第1回 Network Game

多数の読者投票と、編集部員の投票による厳正なる審査の結果、ここに第1回 Network Game of the Yearの各賞が決定した。まずは、各部門賞を発表する。

### 3Dシューティング・アクション部門

**QUAKE II** 5623POINTS

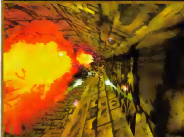


UNREAL	2584
QUAKE	1298
タナラス	1102
HEAVY GEAR	688

グラフィック、サウンド、ゲームシステムなどにおいて急速に進化を深めている3Dシューティング。「UNREAL」という超ド級のタイトルは、その進化のインパクトを提示したと言える。激戦を伴うかと思われたこの3Dシューティング部門だが、結果としては「QUAKE II」の圧勝だった。やはりマルチプレイの興奮にこそ、3Dシューティングの最大の魅力はあるのだろう。そういった意味でも、現在もお多量のプレイヤーが存在し、頻りにマルチプレイが行われているQUAKE IIに厚が集中したのも当然なのかもしれない。1997年に登場した「QUAKE」が世間している点にも注目したい。リアル志向が強まったQUAKE IIがリリースされてからも、ゲーム性の高い元祖QUAKEにこたわるプレイヤーは多く、サーバーも多数設置されている。

### 3Dシューティング:フライト部門

**FORSKEN** 4628POINTS



インカミング	3006
X-WING VS TIE FIGHTER	2005
CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR	963
WING COMMANDER: PROPHECY	951

3Dシューティングのフライト部門でも、やはりグラフィックの進化が注目に値する。また、舞台となる世界観やストーリーが、SF的なテイストを基調にしっかりと構築されているのも特徴的だ。今回ノミネートされた作品は、プレイに没頭させるためのゲームの導入部において、見事なまでに各ゲーム独自の個性的な雰囲気や表現している。そんな中で圧倒的な支持を集めた「FORSKEN」は、そのビジュアルの迫力だけでなく、協力プレイやCTFなどの多彩なマルチプレイモードがユーザーの心をつかんだ。また、KALDIでの対戦だけでなく、MSN Gaming Zoneにも正式対応しており、マルチプレイを前提に作られたゲームであることも票を獲得できた要因だろう。

### RPG部門

**DIABLO** 5602POINTS



ULTIMA ONLINE	5508
ライフストーム	906
ドラゴンズドリーム	329

1998年はネットワークRPGのリリースが極端に少なかったこともあり、ノミネート作品はすでに多くのファンを持つ4タイトルとなった。ネットワークRPGでは、本来の「ロールプレイ」(役割を演じる)という意味からも、コミュニケーションの楽しさが重要になってくる。その点においても日本語でプレイできる「ライフストーム」と「ドラゴンズドリーム」は世間したと言えるが、やはり圧倒的な支持を集めたのは「DIABLO」と「ULTIMA ONLINE」の2タイトルだ。RPGというよりも、ネットワークゲームの代名詞的存在になっているこの2タイトルによって、マルチプレイの面白さを知ったユーザーは多いだろう。また、この2タイトル両方をプレイしているユーザーは多く、一風変わった遊び方が提案されたりもしている。わずかながらもDIABLOの票数が上回ったのは、ULTIMA ONLINEにおけるPKの多さが一因なのかもしれない。

### シミュレーション部門

**Age of Empires** 4458POINTS



STARCRAFT	4113
Urban Assault	775
真闘伝〜三國志の群雄伝〜	522
TOTAL ANNIHILATION	341

1998年、特に良質なゲームがたくさんリリースされたジャンルの一つが、このシミュレーション部門だ。単に戦争をシミュレートするだけではなく、オリジナリティーに溢れた世界観と、深く盛り上げられたゲームシステムを備えたゲームが増えてきている。今回ノミネートされた5タイトルも、それぞれが独自のテイストを持ち合わせている。その中でも、「Age of Empires」(以下、AoE)と「STARCRAFT」が多くの票を獲得した。この2タイトルは、いずれもマルチプレイが盛んに行われていて、自然した対戦が繰り広げられている。受賞作品のAoEにはゲームプレイをうまく把握させる配座が随所に見られ、初心者から上級者までが長く楽しめるゲーム内容になっている。出来のよい日本版版が発売されたことも、強い人気の一因であろう。

# of the Year各部門賞発表

## フライトシミュレーション部門

### F-22 エア・ドミナンス・ファイター 4214POINTS

Microsoft Flight Simulator 98	4059
F-15	1662
Delta Force 2	911
Joint Strike Fighter	292

1998年は、忠実な実戦機種のシミュレーターとゲームとしての楽しさを兼ね備えたタイトルが続々とリリースされた。そうしたタイトルの代表が5本のノミネート作品。これらの中では、「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」(以下、F-22ADF)と「Microsoft Flight Simulator 98」が大きな支持を集めた。F-22ADFの得票数のほうが上回ったのではないだろうか。

## レース部門

### MOTO RACER 5528POINTS

REDLINE RACER	1985
ULTIMATE RACE PRO	1980
Monster Truck Madness II	1569
Cart Passion Racing	959

この部門では、個性豊かな5タイトルがノミネートされた。ダントツの得票数で首位に立ったのは、「MOTO RACER」であり新しいとは言えないタイトルながら、マルチプレイでの暴走道は風化していないと言える。また、マニアの間では、フレームレート計測ゲームとしても支持されているようだ。2位以下のタイトルは、作品自体のクオリティは高いのだが、リリースラッシュの中で多数のプレイヤーを獲得できなかったのが原因かもしれない。

## アクション部門

### 電脳戦機バーチャロン 5180POINTS

DIE BY THE SWORD	2911
DEATHTRAP DUNGEON	1986
ARMYMEN	1894
TAKE NO PRISONERS	1481

1998年には、意欲ながら大きな話題を提供するタイトルがそれほど多くなかった。そんな状況の中でも、ノミネートされた作品はそれぞれが、独自のゲームシステムと面白さを持っている。ほぼ過半数の票数を獲得してランキング首位に輝いた「電脳戦機バーチャロン」は、言うまでもなくアークで大好評を博したタイトル。対戦で味わうことのできる興奮と面白さ、そして分かりやすい操作が、広くプレイヤーの支持を集めたと言える。

## ノンジャンル部門

### ポストベット 4793POINTS

ファイアロード トークン・ドクトル	3998
マイクロソフトゴルフ 1998	3392
上野ダイナシティ	1615
アタシス・スーパースターズ	891
アタシス・スーパースターズ	659

特定のジャンルに当てはめることができないタイトルは増えてきている。ノミネート作品は、まさにバラバラのゲームがそろったが、いずれもマルチプレイの面白さは折り紙付きだ。ポストベットは、密度には電子メールソフトでありゲームではないのだが、圧倒的な票数でトップの座を獲得。ネットワーク上でのコミュニケーションの楽しさを分かりやすく、手軽に味わうことを可能にしたポストベット。支持の大ききもうなずける結果だろう。

## Play Online編集部座談会を随上中継



従来 Network Game of the Yearが決定したわけですが、結果をどう思いますか？

注 3Dシューティングのアクション部門をQUAKE IIが制したのには大変だね。やっぱり対戦サーバーの数が違う。

編者 QUAKE IIはマルチマップやスキンが作れる。プレイヤーが増えすぎると多すぎて言うのが、自由が利かない。

編者 UNREALも面白いんだけど、ハイスピークなマシンが要求されると、マルチプレイにはあまり適していないのが残念かな。

編者 RPG部門では、1998年では不作だったと思う。

編者 DIABLOが1位ですけど、UDとの差があまりない。新作にもかわらずRPG部門の合計投票数は、全部門の中でいちばん多いですね。日本人はRPGが好きみたいですね。そういう意味でも、新しいネットワーク部門のUNREALが初選されているんじゃないかと思う。

編者 シミュレーション部門のAge of Empiresは、日本選出されたので多くの人が入りやすかったと思います。いろんな時代が選出されたので、自由度高い。

編者 ST ARCTAFは面白いんですけど、英語だから分かりにくいのもあったんじゃないかな。

注 マルチプレイもST ARCTAFのほうが多形なですね。CTFとありますから。

編者 ベストグラフィック部門のUNREALは、個人的に衝撃を受けた。屋外の風景が美しいものを初めて見た。

編者 初めて建物から外に出たときの光のまぶしさを覚えました。

注 でも、ちょっとエフェクトが滑る。何度も見てもおもしろいことになる。

編者 さて、Network Game of the Yearは全選出の4分の1の得票数でULTIMAが受賞しました。

注 当時の結果じゃないですか。上位3作のうち2作はRPGを占めていて、RPGの人気の高さを示しています。

編者 ただ、時間のある人はすごく楽しめると思うけど、時間が少ない人はあまりハマれない。RPGは。将来的には、時間がなくても手軽に楽しめるネットワークRPGが出てほしい。

注 1999年は、何かのタイトルの経緯ではなく、新しいタイトルが出てほしいと思ってんですよ。経緯はたまたま出てきたりしたんですけど、そういう方向で面白いタイトルを紹介してほしい。

編者 1998年も、ネットワークゲームとしての可能性を生かした素晴らしいタイトルが出てほしいですね。あとは高画質金で下れば言うことなしです。

## ベストグラフィック部門

### UNREAL 3992POINTS

インカミング	1974
QUAKE II	1889
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	1111
FORSAKEN	712
MOTORHEAD	321

コンピューターゲーム全体において、ここ数年で急激な進化を遂げているのがグラフィック面だ。ノミネートされた6作品は、単に画像が美しいだけではなく、ゲームプレイにおけるビジュアルエフェクトが強いインパクトをもたらす。最新のタイトルがより美しいグラフィックを見せる傾向にある中で、「UNREAL」が選ばれたのは当然の結果なのかもしれない。だが、UNREALをプレイした人であれば、それ以上にこの結果を当然と思うことだろう。

## ベストサウンド・ミュージック部門

### DIABLO 3687POINTS

UNREAL	2896
STARCRAFT	2221
QUAKE II	855
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	180

3Dサウンド対応のゲームも珍しくなくなってきたけど、1998年のネットワークゲームにおけるサウンド面は目覚ましい向上を遂げた。臨場感溢れる効果音や、世界観にマッチしたゲーム展開を盛り上げる音楽は、ゲームという枠を確実に超えている。音楽に関しては、各人の好みが多岐にわたるため、結果として首位に輝いたDIABLOは、RPGならではの世界観に調和した重厚なサウンドが、多くの人々に支持されたのだろう。



# Network Game of the Year

## 第1回Network Game

ここに輝ける第1回Network Game of the Yearを発表する。1998年、最も強く人々の心を魅了し、ネットワークゲームの可能性を最大限に具現化して優れた面白さを発揮したのは、このタイトルだ。

# ULTIMA ONLINE



### ULTIMA ONLINEの父、ロード・プリティッシュこと リチャード・ギャリオット氏からの受賞コメント

親愛なる日本の皆さんへ、

このたび、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が「Play Online」における第1回Network Game of the Yearを受賞することができ、非常に光栄に思います。世界中の人々が一堂に会することができるゲームを制作することが、長い間のわれわれの夢だったのです。架空世界の中で、時間に制限されことなく人々をつなぎ合わせることでできたのも、皆さんのサポートがあったからでしょう。

この1年というものの、ユニークに、そして想像以上に複雑に形成されていくブリタニアの世界を見ていて、非常に感慨深いものがありました。また、皆さんの多大なご声援によって、現在では日本国内のサーバーでも楽しむことができるようになり、ファンを支えるための部所も設置するに至りました。

現在UOをプレイしてくださっている誠実なファン皆さん、われわれといっしょにゲーム史を作り上げてくださって本当にありがとう。あなたがたがいなければ、ブリタニアは存在しないのです。UO制作チームを代表して、皆さんのサポートと情熱に対する、われわれの心からの感謝を申し上げます。これからもずっと、皆さんとUOでの数々の冒険を続けていけることを楽しみにしています。

民衆のためにわれあり  
リチャード・ギャリオット  
Aka. ロード・プリティッシュ



### 新しいネットワークゲームのスタンダード

UOは、1997年10月の日本国内での発売日の前後に、秋葉原で行列ができたほどのネットワークゲームである。英語版のタイトルでありながら、熱狂的なファンプレイヤーが寝食も忘れて遊び続け、多数の関連ホームページやプレイヤーズギルドが生まれた。ネットワークゲームならではの日々変化し続ける架空の世界の出来事に、プレイヤーは一喜一憂し、熱中してきたのだ。これは日本人プレイヤーに限ったことではない。世界中の人々が、皆同様に夢と希望をを土俵としてUOを認めてきたのである。「ゲームプレイヤー(には)国境がない」ということを、UOほど感じさせるゲームはほかにはない。多種多様な言語、さまざまな社会観、倫理観、プレイスタイルなどがゲームの世界からこぼれてきそうな、まさにリアルな社

会シミュレーションを実現したゲームだと言える。UOは、架空の世界の住人になるというRPGの基本概念において、完ぺきなゲームなのだ。

さて、1998年10月に公式アドオンである「ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE」が発売された。これに前後して、日本国内にサーバーが3セットも設置され、なおかつ日本語による会話や日本語と英語間の翻訳など、国内ネットワークプレイヤーのための機能が追加された。このことで、国内での盛り上がりは1997年の発売時に匹敵する勢いとなっている。UOなくして、ネットワークRPGを語ることはできない。これはつまり、新しいネットワークゲームのスタンダードが誕生したということなのだ。

(安井 勉)



# of the Year発表

独断でこれを押す!

## 本誌ライターによる個人的 Network Game of the Year発表

読者投票と編集部投票によってNetwork Game of the YearはUOIに決定した。だが、各個人にとって1998年に最も残ったネットワークゲームは、それぞれが異なっていて当然だろう。そんな個人的な思いを中心に、独自のNetwork Game of the Yearをここで紹介する。プレゼンターは本誌をメインに活躍中の、RPG、シミュレーションに詳しいライターである安井勉氏と、3DシューティングやAQAKEこそ、究極のような強さを発揮するライターYuki-kaze!氏の2名だ。

### 私的Network Game of the Year「STARCRAFT」

リアルタイム戦略シミュレーションというゲームジャンルは、「STARCRAFT」の登場を待たずとも、古くは「WARCRAFT II」や1997年に発売された「Age of Empires」によって日本でもポピュラーなものとなった。従って、STARCRAFTが特に画期的なタイトルというわけではない。

しかし、STARCRAFTがほかのゲームに与えた影響は少なくない。「Age of Empires:The Rise of Rome」が取り入れた予約生産システムや、同種ユニットのダブルクリック選択などは、STARCRAFTのユーザーインターフェースそのものである(予約生産そのものは、STARCRAFT以前の「DARK REIGN」にもあった)。また、

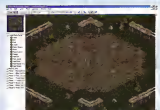
ユニットのハイライト方法としてユニット下部に円を表示する手法は「BALDUR'S GATE」でも見受けられる。流行というわけではないが、グラフィック表現の格段の進歩によりもたらされた解決方法として定着しつつある。

加えて、STARCRAFTはbattle.netというコミュニティを作ることにも成功した。端からbattle.netでは日本語が使えないが、チーム戦においてユニットとして戦うプレイヤーの集まり「クラン」も多数生

れた、日本人プレイヤーの作成したマルチプレイマップも多数流通した。対戦ポイントによる順位表を生成するLadderシステム、PGL (Professional Gamers' League) への対応など、ゲーマーの心をくすぐる仕掛けも盛りだくさんだ。また、battle.netで失墜を早にリリースされるパッチは、STARCRAFTというタイトルに対するメーカーの愛情を感じる。

DIABLOのプレイヤーが、同じBlizzard Entertainment社製のゲームというだけで、まったく別ジャンルのSTARCRAFTをプレイしていたのも印象的。ジャンルを越えた品質と、新しい標準を作るだけの力がSTARCRAFTにあると、私は確信している。すでにエクステンションキットの「STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR」の発売も決定しており、今後もSTARCRAFTへの関心が高まるばかりだ。私の中では、STARCRAFTは安心してお勧めできるタイトルとして完全に定着している。

(安井 勉)



日本人ユーザーの手によるスタークラフトのオリジナルマップ「Stone Circle」, オリジナルマップは、付属のマップエディターで作成、編集できる

### 我が青春の「QUAKE」

「Play Online」誌上でいろいろなタイトルを攻略してきた私が、その中で、正直なところ、周りが何も見えなくなるほどにのめり込めたゲームは、いったいいくつかあったのだろうか疑問に思うことがある。当然、どれも謎面を扱うほどのゲームだけに面白く、プレイしてみた価値があるソフトばかりであったことは確かだ。

だが、どれも「エポックメーキング」になるほどのゲームではなかったような気がする。いや、それらのゲームが出る以前に、すでに「あるゲーム」がエポックメーキングな位置を占めていたのではないだろうか? 私にそう感じさせたゲーム、それは「QUAKE」だ。このQUAKEこそ、最近出てきている3Dアクションシューティングの始まり、そう、エポックメーキング的存在と言ってもいいだろう。

QUAKEは、私が初めて出会ったネットワークゲームだった。多少のラグはあるものの、ほとんどリアルタイムで動き回る相手と自分。そして、ハイスピードで展開するゲーム性に、心が躍り、もはや周りが見えなくなっていた。その後は言うまでもなく、NTTから巨額の請求書が来るほど、昼夜を問わずやり込んでいた。

やり込んでいくほどに感じたのは、QUAKEの高い完成度だ。IDONで国内サーバーという条件で言えば、そのゲーム性からは想像できないほど通信状態が軽いのだ。それだけで、

ハイレベルなグラフィック表現の美しさにも関わらず、高性能なマシンスペックを要求されるわけでもない。これらのQUAKEの特性は、ユーザー獲得に大きな貢献を果たしたことだろう。

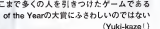
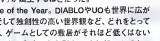
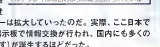
さらに、マルチプレイ可能なシェアウェア版の公布と、世界中に数多く立ち上げられた対戦サーバーでどんなユーザー数も増やしていったQUAKEは、世界規模になった戦場を統合する。ラグの解消なども盛り込んだ「QUAKE WORLD」の登場だ。世界規模でQUAKEユーザーは拡大していったのだ。実際、ここ日本でもさかんにインターネットの専用掲示板で情報交換が行われ、国内にも多くのクラン(一種のチーム、集まりを表す)が誕生するほどだった。

今日が第1回目のNetwork Game of the Year、DIABLOやUOIも世界に広がるユーザー数と、斬新な操作性、そして強靱性の高い世界観など、どれもとても大賞にふさわしい作品だ。だが、ゲームとしての数値がそれほど高くはないジャンルであるにも関わらず、ここに来て多くの人を引きつけたゲームであるQUAKEこそ、初代Network Game of the Yearの大賞にふさわしいのではないかと私は思う。

(Yuki-kaze!)



QUAKEWORLDは、世界中のQUAKEユーザーを統合した。現在でもなお、QUAKEの白熱したマルチプレイは毎日のように繰り返されている







# Network Game of the Year

## 1999年ヒット確実!

# 第2回NGY有力候補

1999年にヒット間違いなしのネットワークゲーム約40タイトルを、日本初公開情報を掲載してジャンル別に一挙公開しよう。国内のほかのゲーム誌ではまねのできない、徹底した現地取材で集めてきた最新情報で構成した保存版パブリックガイド。まずは、ハードウェアも含めたゲームのプラットフォーム全体の、1999年のトレンドをチェックしてみよう。

### Pentium II 300MHz以上が必須となるネットワークゲーム用パソコン

1999年に登場するゲームの動作環境を把握する上でチェックしておきたいのが、インテルとマイクロソフトが1998年7月に公開したパソコンの設計ガイドライン「PC99 System Design Guide」だ。これは、1999年の標準的なパソコンの推奨仕様を公表したもので、ハードメーカーやソフトウェアは、このガイドを参考に、1999年に発売を予定している自社製品を開発するのだ。そのガイドによると、1999年のエンターテインメント向けパソコンの仕様はこうなる。

CPU:300MHzプロセッサー  
メモリ:64MB  
ビデオカード:3Dアクセラレーション機能  
モデム:V.90対応56kbpsモデム  
ストレージ:DVD-ROMドライブ

これらの仕様はあくまでも標準的なシステムであって、この程度では、1998年に発売された、1999年のゲーム」とやめられるUNREALが快適

に動作するはずがない。事実、1999年には、UNREALエンジンをベースにしたゲームが10本近くリリースされる見込みだ。

DVD-ROMドライブが必須というのは、ハードメーカーの思惑が絡んでいるような気もあるが、マルチメディアや3DグラフィックAPIの性能向上に伴って、ゲームに収録されるグラフィックデータが増え、CD-ROMでは容量の限界に近づいているのは事実である。アナログモデムに置つては、現時点で、軽快なネットワーク環境を構築するためのベストな選択ではなくなりつつあり、ISDN回線とターミネルアダプターへの移行が望ましい。



PC 99 System Design Guideは、マイクロソフトのホームページで入手できる。URLは<http://www.microsoft.com/hwdv/pc99.htm>

### DirectXの進化によってゲームの表現力が拡大する

当然のことだが、1999年の前半までにはDirectX 6が完全に浸透し、「DirectMusic」対応ソフトも続々と登場するだろう。続いて、善先にベータ版が登場する予定の「DirectX 7」については、Direct3DとOpenGLをサポートするグラフィックコンポーネント「SceneGraph」が新たに加わる。SceneGraphは、従来までのOpenGL対応ソフトとの互換性はないが、2000年に登場する「Fahrenheit」(DirectX 8)によって、グラフィックAPIの統合が行われる見込みだ。

ジョイスティックの入力信号をゲームに伝える最新API「DirectInput 7」では、フェンス割のザラザラ感や、オイルが染みた床のヌメヌメ感も表現できるようになる。これによって、フォースフィードバック機能がさらに進化して、アドベンチャーゲームなどでも新たな楽しみ方が広がるかもしれない。

ビデオカードの最新トピックとしては、11月に開催されたCOMDEXで、

「Voodoo3」が発表された。パソコンメーカーへのOEM用の「Voodoo3 2000」とビデオカード搭載用の「Voodoo3 3000」の2種があるが、これはもともと、「Banshee」とまたは「Banshee2」と呼ばれていた2D/3Dビデオチップだ。BansheeとVoodoo2チップに比べて、パフォーマンスがさらに向上しているのは言うまでもないが、GlideのみならずDirect3Dにも最適化されているのがうれしい。もともと、このチップを搭載したビデオカードの発売は、第4四半期以降であるため、1999年前半は、引き続きVoodoo1/Voodoo2が主流であるのは間違いないだろう。



1998年末に配布されたDirectX 6.1によって、新たに追加されたプロパティ、DirectXの各APIの状況が確認できる

### 新しいジャンルとして定着する3Dアクションアドベンチャー

3Dシューティングゲームの定着以後、目立った新ジャンルの台頭はないが、今後、量産される気配のあるジャンルを挙げると、「TOMB RAIDER」を本流とした3Dアクションアドベンチャーが目まぐるしく登場する。今後登場するアドベンチャーゲームの多くがネットワークに対応していないため、今回の特集では新登場しているものの、TOMB RAIDERの制作者がCore Design社を離れて、現在製作を進めている「GALLEON」や「PRINCE OF PERCIA 3D」など期待できる作品が多い。RPGの大御所である「ULTIMA Ⅷ: ACENSION」でさえ影響を受けているのは明白だ。

3D空間を活かした戦術シミュレーション「HOME WORLD」の動向も気になる。新ジャンル誕生となるかどうかは疑わしいが、予感以上にユーザー受けしそうなタイトルである。

RPGでは「DIABLO」の人氣が依然高く、その手のゲームが数多く登場する。「DIABLO Ⅱ」の発売が1999年末にまで伸びたことから、RPG全体の人氣の衰えが懸念されるが、「BAUDER'S GATE」系RPGや「ULTIMA ONLINE」に続く真真正正の完全ネットワーク仕様RPGの登場によって、勢い

が続くことも予想される。

3Dシューティング系のネットワーク対戦は、現在の10〜20人規模のものからさらに多人数化し、数百人規模のメサックが行えるようになる可能性がある。

エレクトロニック・アーツは先ごろの「WING COMMANDER: PROPHECY SECRET OPS」の無料ダウンロードで、実はオンライン販売の可能性を探っていたのうわさもあり、小売店を利用せずにソフトが購入できる新システムが登場する可能性がある。1999年、ネットワークによってより簡単な世代末ではなく、新時代の幕開けとなることを期待する。

#### PRINCE OF PERCIA 3D



#### GALLEON



1999年のゲームトレンドを先行チェック

# タイトル一挙公開

## RPG

発売が延びた「DIABLO II」の穴を埋める作品が登場するか? 制作コストが高いジャンルだけにタイトル数は少ないが、日本のゲーマーに合った良質のものが期待できる。

### 3Dグラフィックの採用が始まったロールプレイングゲーム

## DIABLO II

メンバーの大量離脱などで開発が遅れている「DIABLO II」だが、内部関係者の話ではプロセス自体はスムーズに進行しており、1999年の冬前には発売を見込んでいるのだという。プレイヤーキャラクターのデザインについては、Paladinのアートワークが完了しており、現在はSorceressとNecromancerに着手しているらしい。

ストーリーのおさらいをしておく。前作でソウルストーンに閉じ込められたディアブロが復活していたという知らせが広まり、カンデュラスの国中を再び混沌と闇に陥れることになる。ゲームの構成は四つの章に拡張され、それぞれメインとなる町や複数のダンジョン、ユニークなモンスターやサブボスが用意されている。単純に計算しても、ゲームのボリュームが4倍になり、しかも1章につき五つから六つのクエストがあるのだ。また、マップには地下に降りていくだけのダンジョンばかりか、横に広い城や縦に雲っていく塔のようなものもあるという。

グラフィック面では、壁やドアなどの建物は、キャラクターと比較して実物大の縮尺となり、リアリティが増している。GlideやDirect3Dによるマルチカラーの照明効果も加わっており、魔法や特殊武器での攻撃は随分と派手になっているようだ。個々の武器や防具に特有のグラフィックが用意され、Amazon、Paladin、Necromancer、Sorceress、Barbarianと5体いるプレイヤーキャラクターは、それぞれ特殊能力が備わっている。前作と最も大きく異なる点は、カンデュラスの世界がさらにリアルになっていることで、川は流れ、鳥はさえずり、町は行き交う人々であふれかえっている。プレイヤーの意志どおりに行動しないが、クエストに付いてくるNPCもいるのである。

さて、DIABLO IIで舞台となるのは、第1章がモナスティリー(修道院)、第2章がルト・ゴレインという町を囲んだ砂漠、第3章では中南米の古代遺跡のような熱帯雨林が設定されている。第4章はまったく公開されていないものの、雲に覆われた場所になるというわけもあり、この章だけでも前作の3倍くらいの広さがあるらしい。それぞれの章は五つから六つのクエストで構成されており、ゲーム開始時の登壇度は、「ゲームの進行に伴い自動的に上がるから」という理由で撤廃されている。battle.netもさらにパワーアップされ、サーバールームで武器の交換ができるようになるなど、細かいサービスが提供されるようになる。



発売日: 1999年後半  
開発元: Blizzard North社  
発売元: Davidson & Associates社  
ネットワークサポート:  
IPX、TPC、IP (battle.net) で最大8人まで



# Network Game of the Year

## EVERQUEST

いよいよ最終ベータ段階に突入した期待の完全ネットワーク仕様3DRPG「EVERQUEST」は、一つのサーバーで1500人程度が参加できる。地形は変化に富んでおり、数々のダンジョンのほかに、海底に沈んだ神殿を探索できたりする。12種族と14のクラスの掛け合わせでキャラクターを制作し、職業は40以上も用意されている。プレイヤーキリング(PK)に対応しているが、このモードをオフに設定するとほかのプレイヤーからの攻撃を受け付けなくなるため、冒険や技術向上に専念できるのである。

動物系のモンスターはこちらから仕掛けない限り、攻撃してこないが、同種のモンスターと戦闘しているところに、仲間が援護に入ってくるというから、プレイヤー単独での冒険は難しいかも知れない。実際、テストプレイで最も目に付く光景が、モンスターの大群に追いつけられて逃げ惑うプレイヤーなのである。モンスターを倒したりすることでオリジナルのクエスト説明文書を手に入れることができ、仲間を募って攻略に出かけよう。

発売日: 1999年3月  
開発元: 989 Studios社  
発売元: 989 Studios社  
ネットワークサポート: 完全ネットワーク仕様



この作品はテーブルトークゲームで有名なAD&Dシリーズでも異色な、Planescapeの世界観をベースにしたRPGだ。記憶喪失と不可解な悪夢に悩まされる不死身の主人公の物語で、プレイヤーは異次元世界の中心、Sigilに生きているのを解明することから始まる。ファンタジーとは言い難い、悪夢的で異様なクリーチャーたちがひしめき合い、現実離れした不思議な光景が広がる「アウタープレイン」が舞台となる。

不死身の要素をどういう風にゲームとして扱っているのが見物だが、主人公自身はどうすれば不死身でいられるのかを忘れているばかりか、過去1万年に及ぶすべての記憶を失ってしまっているのだ。そのため、死ぬこと自体でストーリーが進行していくという、かなり画期的なゲームプレイになるようだ。

「BALDUR'S GATE」で開発されたゲームエンジンを使用して制作されているだけに、ディテールに富んだグラフィックが期待できるのは言うまでもない。インターフェイスなど、多くの部分にさほど変更点はないが、キャラクターにズームできる機能が備わっている。

発売日: 1999年春  
開発元: Black Isle Studios社  
発売元: Black Isle Studios社  
ネットワークサポート: SPX、TCP/IPで最大6人まで



## PLANESCAPE TORMENT

## ANACHRONOX

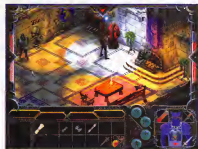
私立探偵のブーツが、仲間とともに時空を超えて冒険するSF調のRPGで、QUAKE II エンジンベースに制作されている意欲作である。銀河に散らばる10個に及ぶ惑星を探索しながら敵と戦い、武器やアイテムを手に入手するという壮大なゲームだが、100以上もあるレベルや、400以上のNPCが登場するなど、そのスケールは凄まじい。

発売日: 1999年春  
開発元: ION Storm社  
発売元: アイス・インタラクティブ  
ネットワークサポート: TCP/IP



## REVENANT

かなりDIABLO似だが、キャラクターが大きく、Direct3Dを使った照明効果が美しい。「スカー・ウォーズ」や「エイリアン」を始め、名のあるコミックにはごとくその名をとどろかす、イラストレーターのデン・ビューバー氏が参加している。コンバットに重点を置いており、剣の振り方一つをとってもさまざまなパターンがあり、ゲームパッドでコンボ的な操作をすることも可能になるという。



発売日: 1999年5月  
開発元: Cinematix社  
発売元: アイス・インタラクティブ  
ネットワークサポート:  
最大4人までのマルチプレイヤーモード

## ASHERON'S CALL

MSN Gaming ZONEで楽しめる完全ネットワーク仕様のオンラインRPG。1サーバーで3000人ものプレイヤーをサポートする。Aluvian, Gharundium, Shoという3部族があり、キャラクターレベルの高いプレイヤーが低いプレイヤーにポイントを授与する代わりに、何らかの見返りをもらうという、従属関係をつくることを目的としたシステムが採用されている。

発売日: 1999年  
開発元: Turbine Entertainment社  
発売元: マイクロソフト  
ネットワークサポート:  
完全ネットワーク仕様



# RPG

## SWORD & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

正統派RPGに戦略的なコンバットモードを取り入れて、斬新なゲームプレイを作り出した作品。6人のパーティを組んで幻剣を探す旅に出かけるというストーリーで、高解像度の3Dキャラクターや地形が表示できるレンダリング技術が素晴らしい。シングルプレイで鍛えたキャラを、DIABLO風のマルチプレイヤーモードで使用し、獲得した財宝をシングルプレイに持ち帰ることもできるという。



発売日: 1999年2月  
開発元: Heuristic Park Entertainment社  
発売元: EA/Westwood Studios社  
ネットワークサポート: モデム、IPX、TCP/IPで最大6人まで



「THIEF: THE DARK PROJECT」で開発されたダークエンジンを使用して制作されたタイトル。超能力を駆使しながらの戦闘が楽しめ、前作のコンセプトとは大きく異なり、RPG性の要素が色濃くゲームになっている。ビジュアルは1人称視点だが、戦闘はターンベース制となり、最大4人までの協力プレイが楽しめる。

発売日: 1999年  
開発元: Looking Glass Studios社  
発売元: エレクトロニック・アーツ  
ネットワークサポート:  
最大4人までのマルチプレイヤーモード

## SYSTEMSHOCK 2



# Network Game of the Year

## 3D ACTION

高精細グラフィックでリアリティーの限界に迫るアクションゲーム

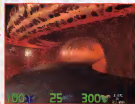
### QUAKEⅢ ARENA

ついにその姿を現し始めた「QUAKEⅢ ARENA」。DOOMマスター、ジョン・カーマック氏と、3Dfx Interactive社でGlideの開発に貢献したブライアン・フック氏の結束は以前に増して強くなっている。もともとあつていないようなストーリーが魅力のシリーズだったが、最新作ではボット対戦をベースとしたシングルプレイを採用したことで、ゲームコンセプトが究極的に絞られた。「対戦こそがゲームプレイだ」と言わんばかりの選択をしているわけだ。グラフィックを重視したために、ネットワークゲーム御用途ゲームとならなかったUNREALに対するアンチテーゼのようでもある。

シングルプレイの内容は、アリーナ（闘技場）形式のマップを主体とした戦闘であるため、近未来に的を絞ったような、画一的な構成にはならない。画面写真で判断する限り、雰囲気はSFゴシック調だが、選択可能なキャラクターは20人程度でパラエティに富んだものになる。イメージとして「パーティファイター」のような格闘ゲームのノリでストーリーが進行する、というのが考えすぎか。

id Software社の作品群はスピードがキーワードだが、マルチプレイでも史上空前のスムーズさが実現される模様。これはクライアント側とサーバー側の両方で、ドアの開閉からプレイヤーの動きまで、可能な限りの予想をさせることで達成される。ライトマッピングのないOpenGLバージョン（これでは、見た目はQUAKEⅡ以下になることが予想されるのだが）のオプションも予定されているというから、快適なマルチプレイを最重要視しているのだからだろう。具体的な情報は皆無だが、何か弾弾を撃っているような気配もある。

だからと言って、グラフィック部分の手を抜いているわけではない。光源の場所によって、対称に位置するテクスチャーを部分的に光らせるスペキュラーハイライティングを装備し、ポリゴン自体も曲線的なサーフェイスにすることで、全体的に随分と滑らかな雰囲気レベルになっている。アニメーション技術も大幅に変更され、敵の所持している武器はすべて確認することができ、キャラクターはすべてモーションキャプチャーされてモデリングされており、武器を変更したときの動作が表現されたり、プレイヤーが見ている方向にキャラクターが首を傾げるなど、細かいしぐさが可能なようだ。また、QUAKEⅡで評判の悪かった武器交換速度は、1/3秒程度に改善されている。



発売日：1998年9月24日  
開発元：id Software社  
発売元：アクティベーション  
ネットワークサポート：あり

### QUAKEⅢ ARENAの開発者 ジョン・カーマックとブライアン・フック

QUAKEシリーズの生みの親として知られるジョン・カーマックは、1991年にid Software社が発足して以来、オーナー兼リードプログラマーとして「COMMANDER KEEN」シリーズや「WOLFENSTEIN 3D」を発表する。1993年、ゲーム界に雄風を巻き起こした「DOOM」の発表後は業界を代表する開発者となり、「DOOM」に「QUAKE」「QUAKEⅡ」とヒット作を連発。トレンドの動向はこしばらく彼の頭にかかっ

ていると言える。

一方、ブライアンフック氏は、3Dfx Interactive社でGlide APIの開発に携わった後、QUAKEⅡの開発途中となる1997年にid Software社に移籍。以来、ジョン・カーマックの片腕として、主にグラフィック部分の開発を手掛けている。彼の知恵を役立ててもらおうと、業界向けのセミナーで公演したり雑誌に投稿するなど、活発に動く人物だ。



ジョン・カーマック



ネットワークゲーム市場をけん引する3Dシューティングがいよいよ絶頂期を迎え、技術的にもひと皮むけた作品群がしのぎを削り合う。

発売が迫っているにもかかわらず、その内容は深く開ざされたままになっているDUKEシリーズ最新作。今回は「DUKE NUKEM 3D」以前の作品に登場していた悪役ドクタープロトンが、強力なエイリアンたちを従えて復活する。DUKEは、グランドキャニオンからラスベガス、果てはアメリカ軍秘密基地エリア51まで、アメリカの西南部を舞台にハチャメチャに暴れまわることになるのだ。

1997年の夏に、開発元の3D Realms社は、QUAKE II エンジンで開発されていたものを、グラフィック面で評価の高いUNREALエンジンに切り換えるという決断を下している。そのため、開発の進行が著しく遅れてしまったが、前作に恥じないバイオレンスとアメリカンジョークは健在だ。前作の強敵(?)ビッグコップも帰ってくるほか、手持ちの武器がなければけりかをかますこともできる。今回はジェットパックを使って短期間の浮遊が可能になっており、ハーレーダビッドソンやジープを含めたいくつかの乗り物にも乗れるようになるよ



うだ。ラスベガスにはストリップバーも出てくるというから、リアリティを追求するUNREALエンジンを選んだ理由が理解できるような気がする。

「ルパン三世」の峰富士子のような、なぜの女ボンシェルが登場するが、好みの超美人なのに、デュークはなぜか手が出せない、という役どころになるようだ。もう1人、アリゾナの田舎では、ガスという名前の炭坑掘りが登場するようだ。複数の武器を使いこなすといううわさもあるが、敵なのか見方なのか、何のために、どのような状況で登場するのかは不明である。



発売日：1999年春  
開発元：3D Realms社  
発売元：GT Interactive社  
ネットワークサポート：TCP/IP



## DUKE NUKEM FOREVERの開発を手がける スコット・ミラー氏

プログラマーとしての活動を始めたのは1975年にさかのぼるが、雑誌のライターとして業界に名を知られたこともある。1987年にApogee社を設立後は、ビジネス面で同社を支え、特にゲームの

シェアウェア出版を開拓した功績は大きい。3D Realms社は社内ブランドとして出発したが、DUKE NUKEMシリーズの発売のたびに注目度が高まりつつあるようだ。

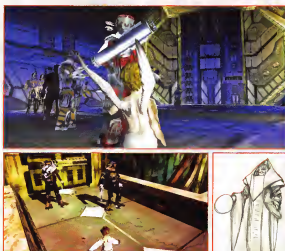
# DUKE NUKEM FOREVER

天と地の最終戦争を目前に控えた地上世界を救うために降臨した天使ボブが、勝利のかぎを握る「七つの封印」を探し出す、というストーリーのアクションゲーム。ボブ自身は強い存在だが、30数種類に及ぶキャラクターに取り付いて個々の能力を利用しながら、ゲームが進行していくというスタイルがユニークだ。

技術的には時代の最先端という呼び声も高く、マシンを選ばないスケーラビリティを可能にするRT-DATシステムを採用している。これは、ゲームを動作させるパソコンの処理能力に合わせて、自動的にポリゴン表示量を調節するという機能。ハイスペックなマシンなら、血管や筋肉の質感、ボブの羽根の1本1本に至るまで表現できるようになる。

キャラクターは、フルレンダーモデルで18万~50万ポリゴンという恐ろべきスペックで制作されており、ゲーム内でキャラクターを表示する場合は、ローエンドマシンなら50くらい、ハイエンドマシンであれば最高8000ポリゴンで表現されるという。照明効果やパランスにも気を配っており、ボブがマリオやララを思い出させる可能性は多いにある。

発売日：1999年3月  
開発元：Shiny Entertainment社  
発売元：Interplay社  
ネットワークサポート：あり



# MESSIAH



# Network Game of the Year

## DAIKATANA

秘剣大刀を片手に、主人公のヒロと、脇役のミキコ、スーパーライの3人が時空を超えて旅をする「DAIKATANA」は、人気デザイン・ロメロ氏による最新作だ。QUAKE II エンジンを採用しており、ギリシャや中世ヨーロッパから未来の京都までを設けかけた大作となる。ゲーム中には、各時代に合わせた武器やモンスターが登場し、色彩やアートにも変化を持たすなどの工夫をしている。

京都/2455年



「大刀」というタイトルにマッチした京都が舞台となっているが、設定が2455年であるため、空を飛ぶロボットなど、京都に似合わない厳格なキャラクターが登場する

Director Rod



RoboCo Reanimaster5000



古代ギリシャ/紀元前1200年



Griffon



Eye of Zeus



古代の神話を模したマップが特徴的で、使用する武器は鉄ではなく、Eye of Zeus (魔法のつば) を使って Lightning の攻撃が可能だ

## 3D ACTION

1999年にQUAKEキラータイトルが登場するといえば、それはこの作品になるのは間違いない。近未来の世界が地球外生物による侵略の危機に瀕し、ヒーロー TALON BRAVE が立ち上がる。

3Dエンジンとしては、従来のBSP (Binary Space Partitioning) ツリーではなく、最新のポータル方式を使用しているため、ゲーム内の環境においてジオメトリをダイナミックに変化させることができる。BPSの場合、凹凸の多いレベルほど扱うポリゴン数が多くなるが、ポータル方式の場合、鏡の反射、流れる水、渦巻く煙といったテクスチャーを多用するグラフィックを、システムメモリに負担をかけることなく表示できる。

本や革といったテクスチャーのリアルな表現まで可能にするグラフィックエンジンも素晴らしいが、壁はおろか建物全体をも吹き飛ばせるインタラクティブ性には脱帽する。ゲームは、1人称と3人称のカメラ視点でプレイでき、インディアンのかえいという設定の主人公は、魔法を使った攻撃もできるらしい。

インターネットを使ったプレイでは、サーバー間の移動を可能にするなど、驚くべき計画も発表されている。技術部分を担当していたボール・シュイティマ氏の離脱で開発の遅れが気になるどころだが、1999年中の発売を切に願う。



発売日: 1999年内  
開発元: 3D Realms社  
発売元: GT Interactive社  
ネットワークサポート: あり



PREY: A TALON BRAVE GAME

MDKを手掛けした制作チームが独立して作った最初のタイトルで、敵をただ攻撃するだけではなく、焼き、食い、生き埋めするという過激な内容である。巨大な怪物、弓と魔法を駆使する水軍、分身の術を持つ精鋭部隊の3種族が、島の領土を取り合うという至って簡単なコンセプトだが、特殊な淡い色使いによるファンタジー感をそのまま3Dで動かしただけ、不思議な映像が展開する。

発売日: 1999年春  
開発元: Planet Moon Studios社  
発売元: Tantalum社  
ネットワークサポート: IPX, TCP/IP



GIANTS: CITIZEN KABUTO

# MECHWARRIOR 3

ロボットコンバットの真打ち「MECH WARRIOR 3」は、環境とのインタラクティブ性が向上し、近辺の建物を破壊させて敵を下敷きにしたり、水中に潜伏してジャンプで飛び上がるなど、驚異的なアクションが可能になった。カメラ視点のズーム機能が加わって、長距離の敵を狙い撃ちできるなど、グラフィック面だけではなくゲームプレイも大幅に改良されている。



発売日：1999年第2四半期  
開発元：Zipper Interactive社  
発売元：Microcase社  
ネットワークサポート：あり



Avatar



Puma



Shadowcat



Cauldron



Vulture



3D空間を自由に動き回るシューティングゲームの先駆的なシリーズで、今回は地下迷路のパラエティが一段と増え、地上での戦闘もできるようになった。精密な物理モデルの開発に力を注いでいるようで、天候から爆破効果に至るさまざまなビジュアルがリアルなものになっている。ストーリーは前作のエンディングを継承し、味方に裏切られた主人公の復讐と、未知なる土地からの脱出を軸とした内容になる。

発売日：1999年第1四半期  
開発元：Outrage Entertainment社  
発売元：Tantrum社  
ネットワークサポート：IPX、TCP/IPで最大16人まで

“DESCENT 3”



殺された家族の復讐を誓うニューヨーク市警のマックス・ペインが主人公のアクションアドベンチャー。レンダリング技術で定評のあるベンチマークソフト「FINAL REALITY」を制作したフィンランドのRemedy Entertainment社が開発している。本物の拳銃を正確に表現しているだけではなく、弾丸までモデリングしてしまっている。

発売日：1999年第  
開発元：Remedy Entertainment社/3D Realms社  
発売元：Gathering of Developers社  
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IP

MAX PAYNE



# Network Game of the Year

## Su-27 FLANKER 2.0

発売が1年も延びてしまったが、本誌担当ライターもお勧めするフライトコンバットシムは、ロシアが誇る近代戦闘機Su-27フランカーに搭乗する。旧ソ連軍が人工衛星で撮影した国土のステレオグラフィに現代の建物をアレンジし、ミップマッピングでリアリティを表現している。AGP搭載システムに最適化されており、地形のテクスチャや大気とのブレンド感が素晴らしい仕上がりである。

機体のモデリングが忠実に行われているのはもちろん、操作性の検証ではロシア人パイロットにテストさせるなどの熱の入れ様だ。資源マネージメントの要素も取り入れ、より戦略的になったミッションは、空母への着陸など高度なものまで用意されている。操縦は本物立てのため、熟練プレイヤーも納得できる。また、操作よりもコンバットに集中できるようなモードもあるので初心者でも安心だ。ゲーム中にいつでもセーブできるだけでなく、マルチプレイヤーモードでは好きな時にプレイヤーが出入りできるようになる。DirectPlayに対応しており、Kaliを使った対戦が楽しめる。3Dサウンドやドブラー効果など音響部分にも手抜きはない。



発売日：1999年3月

開発元：Strategic Simulations社

発売元：Mindscape社

ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IPで最大16人まで



# FLIGHT

## 実機を超えたリアリティを追求するフライトシミュレーター



発売日：1999年内

開発元：Looking Glass Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：あり

数年前までマイクロソフトの独占分野だったノンコンバット型フライトシム市場に参入し、そのグラフィックの美しさで好評を得た「FLIGHT UNLIMITED」シリーズの最新作は、さらに緻かなグラフィックの書き込みで期待が持てる作品となりそう。もともとアクロバット飛行のシミュレーションも考慮して制作されているだけに、今回も操作性は特にも密なものになるだろう。

おそらく世界初公開となるこの画面写真は、開発過程の中でかなり初期段階のものであることを最初に断っておく。レプリケーションは航空写真を二つの高度から撮ったものを合成させると、手間暇がかった独自の手法で、何と1メートル四方まで描写しているという。シアトルを中心としたアメリカ西海岸が舞台だが、ほかの作品とは比較できないほど建造物や地形が忠実に再現され、空港の荷物運搬機や高速を走る車など、アニメーションするオブジェクトも加わるのだという。

水上着陸機からグライダーまで5種類の機体がモデリングされ、気象効果についてもかなりの優れものになるらしい。アクロバット飛行を演出するために、キングコングが登場して行く手を阻むという計画もあり、従来のものとは違った作風になっている。



# FLIGHT UNLIMITED 3

## FLY!

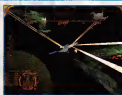
管制塔とコミュニケーションを取りつつ、セスナなどの民間機で世界中を飛行するノンコンバットフライトシミュの「FLY!」は、とにかくディテールに凝った高密度モデリングが売りのソフトだ。GlideやAGPにも対応したグラフィックが美しく、気象効果はもとより、日の出・日の入りまでも表現している。管制塔からは、さまざまな指示がデジタイズされたボイスで出てくるので、慣れれば目隠ししていても着陸できるだろう。



発売日: 1999年6月  
開発元: Tantrum社  
発売元: Tantrum社  
ネットワークサポート: あり



## KLINGON ACADEMY



映画「スター・トレック6: 未知の世界」のクリンゴン族の市民戦争を題材にしたタイトルで、プレイヤーは戦闘機ではなく巨大戦艦を操縦して戦うことになる。暗黒の宇宙から脱出するシーンでは、ガス雲や惑星のリング、果てはブラックホールまで、30あるミッションの戦場はすべて3Dグラフィックで色彩豊かに表現されており、それぞれのミッションでマンネリにならないような配慮がされている。また、戦艦のディテールや迫力ある撃墜シーンにも注目したい。

発売日: 1999年6月  
開発元: Terminal Reality社  
発売元: Gathering of Developers社  
ネットワークサポート: あり  
IPX、TCP/IPで最大8人まで

# SIMULATOR

技術的には常にゲーム業界の最先端をいくフライトシミュレーター。根強い人気があるジャンルだけに自社こそって手振きのない作品を投入してくる。

第2次世界大戦下のヨーロッパを舞台にアメリカ軍とドイツ軍の名義12機を操作してドッグファイトが楽しめる。グラフィックはかなりの高水準で、スロットルの急激な上昇で排出される黒煙から、さらにその煙が付近の機体へ燃け付くところまで見せてくれるのだ。20程度あるミッションの途中には、第2次大戦当時の記録映画がうまく使われており、穴の開いた機体やコックピットの精密さなど、作り込みもできている。



発売日: 1999年第1四半期  
開発元: Psygnosis社  
発売元: Psygnosis社  
ネットワークサポート: 最大84人までのマルチプレイヤーモード

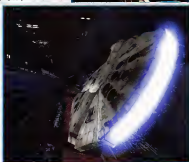
## NATIONS FIGHTER COMMAND

## X-WING: ALLIANCE

スターウォーズシリーズでは初めて完全3D化されたスペースコンバットゲームとなり、X-WINGはもちろん、デススターの攻略ではミレニアム・ファルコンにも搭乗できる。コックピットが3Dとなったことで左右を見渡すことが可能になり、さらに、プレイヤーの搭乗機にはすべてハイバードライヴが装備されているため、遠い彼方でも瞬時に移動できる。シングルプレイでは「エンドーの戦い」を中心に、ストーリー重視のプレイが楽しめる。



発売日: 1999年4月  
開発元: Totally Games社  
発売元: LucasArts Entertainment社  
ネットワークサポート: モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで







# Network Game of the Year

## SIMULATION

スケールの大きなゲーム設定が魅力の戦略シミュレーション

## Age of Empire 2: The Age of Kings

ローマ帝国滅亡後の10世紀もの間、つまりヨーロッパの暗黒時代と呼ばれた西暦500年から、封建制が成熟した1500年までの文明の発展をシミュレートするゲームが「Age of Empire 2」だ。登場する部族は、中国、日本、モンゴルといったアジア勢を含め、ブリティッシュ、フランク、ゲルマン、ビザンチン、ペルシャ、トルコ、サラセン、ゴート、ケルト、バイキングの計13部族となっている。また、モンゴル、ケルト、バイキングは遊牧民であるため、「町の中心」を移動させることができるという特徴を持っている。

城や建物、樹木までがキャラクターのサイズに合わせた縮尺となり、文明に合わせたユニットのグラフィックが登場するなど、前作を上回る魅力的な作品になりそうだ。早期のラッシュ攻撃が多用されるのを防ぐため、「町の中心」で戦闘ユニットを生産できるようになったほか、フォーメーションを組んで軍隊を行進させることも可能になった。人工知能にもかなりのチューンナップが施され、今回は護衛やバトロール、追跡といったコマンドを各ユニットに命じることができる。

戦闘面以外のゲームプレイも向上し、外交や輸出入といった敵国との駆け引きができ、友好的な国には自国で生産した作物を売りつけることも可能になっている。これは麦や木いちご、魚以外にも、生産物の種類が増えているということだろう。リードデザイナーのブルース・シェリー氏は、Microprose社に在籍していただけに、CIVILIZATIONシリーズでおなじみのテクノロジーツリーも追加されている。そのため、農業や創作技能、軍事といった面で発見発明で、プレイヤー1人1人の文明が違った発展をしていくことになる。

インターフェイスも簡略化し、ショートカットやホットキーの多様でさらに急速で簡単な操作が可能になっている。具体的な内容は不明だが、男性・女性の割合



という新要素も加わっており、「町の中心」が定員50人までの住居としての扱いを受けるようだ。アニメーションの美しさばかりでなく、ゲームプレイでもさらに洗練されたものになるだろう。

発売日：1999年後半  
開発元：Ensemble Studios社  
発売元：マイクロソフト  
ネットワークサポート：  
モデム、TCP/IP (MSN Gaming ZONE) で最大8人まで



Knight



Samurai



Male Villager

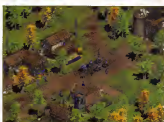


Janissary



Bombard Cannon

### ブルース・シェリー

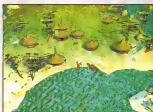


グラフィックが比較的地味なジャンルだが、1999年に登場するタイトルは、3Dを使ったビジュアルをベースに、中毒性の高い大作がそろっている。

## BLACK&WHITE

文明の行く末をプレイヤーが手玉に取って遊ぶという、イギリスの奇才家・モリニュー氏のアイデアが凝縮された作品。神である自分の意志で、下々の人間に善悪の知恵や習慣をつけていくのが目的だが、その行いによって住民、動物、建物のグラフィックが変化していく。人工知能が秀逸で、住民や動物たち、さらには樹木までもが学習して、常時変化していくという。住民たちにはプレイヤーの直接の配下となるソーサラーを利用し、祭壇を造って自分を信仰させる。言うことを聞かなければ天災を起こして怒りを表す、というかなり「POPULOUS」的な要素もあり、部族間で戦争を行わせるように育成していくことも可能だ。部族によって戦闘で使える魔法が異なり、行動パターンやアニメーションも豊富に用意してある。

技術面でも最先端のテクニックを使っており、バンブマッピングやエンバイロメンタルマッピングのサポート、海面に後方の風景が映り込む様子などを美しく表現している。また、マウスの動きでキャラクターに意志を伝えることができる「ジェスチャーリコグニション」システムも採用。200人程度の対戦が可能になるという、マルチプレイにも期待できる。



発売日：1998年内

開発元：Lionhead Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：-

モデム、シリアル、IPX、TCP/IPで最大200人まで



敵軍ではシリーズの販売総数が1000万本に達するという、戦略ゲーム必須ソフトの第2弾は、グラフィックが大幅に強化された。発売日が3月に延びたものの、手の混んだアニメーションとスピーディなゲームプレイが、大御所ならではのうまさを感じさせる。

前作でも登場したエネルギー源、タイベリウムに毒性や爆発性があることが判明したことから、被害の少ない地点に移動したGDI。一方、タイベリウムから逃げるのではなく、克服していく道を選んだNOD。両者が進歩した軍事技術を使って惑星全土を巻き込んだ第2の戦争に突入していく。地形が3Dでユニットになったとはいえ、基本的にはボクセルベースで画像処理が高速であるため、マルチプレイでもスムーズなゲームが予想される。

ゲームプレイでは、森林、河川、氷河の活用に加え、壁とゲートで防御ができるようになったことなどから、戦略的には前作とはかなり違った内容で楽しめるだろう。ユニットは使い込むほど経験値が増えて強くなっていくようになり、キャラクターユニットも登場する。Westwood Onlineでのフリープレイが可能で、その気になれば賞金も獲得できるのだ。



発売日：1999年3月

開発元：Westwood Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで



## COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN



# Network Game of the Year

## Sid Meier's ALPHA CENTAURI

大人気「CIVILIZATION」シリーズの後継ともいえるべきソフトだが、グラフィックやゲームプレイ部分でも進化を果たしている。ターンベースの戦略ゲームだが、緊張感のあるマルチプレイが楽しめるという。今回のインタビューページ(p.036)でも詳しく取り上げているので、そちらを参照していただきたい。

発売日：1999年1月

開発元：Fraxis Games社

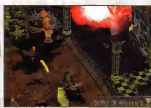
発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：

モデム、シリアル、IPX、TCP/IPで最大7人まで



モンスターたちを手先に、迷路とトラップを使用して、進入する勇者に対抗するという奇想天外なゲームの続編が、完全3Dとなって登場。Horned Reaperが復活し、次々と攻め入るヒー



発売日：1998年夏

開発元：Bullfrog Productions社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：あり

ローたちや敵対するキーパーとの戦いがキャンペーン制で進行していく。配下のモンスターに乗り移って戦えるモードはもちろん健在で、そのモンスターには特殊なアビリティが付くようになる。

## DUNGEON KEEPER 2

# SIMULATION



## HOMEWORLD

3Dグラフィックで表現された宇宙空間でのゲームプレイがユニークな「HOME WORLD」は、自分の経路を操って奪われた故郷の惑星を奪還する。地面のない空間のため、前後左右のみならず、上下からの攻防も加わって激しい戦闘になるが、カメラビューの切り換えやインターフェイスのシンプルさで、操作が複雑になるのは避けられている。レンダリング技術も素晴らしい。戦艦や戦闘機の描写が驚くほど細かい。

発売日：1998年2月

開発元：Relic Entertainment社

発売元：Sierra Entertainment社

ネットワークサポート：

最大8人までのマルチプレイヤーモード

流行の美しさを求めているリアルな特殊部隊もの。プレイヤーは組織に見送られた雇い兵部隊のリーダーとして、なぜの雇用者から受ける仕事を次々とこなしていく。AK-47や時限爆弾、果てはカメラといった多様な兵器と機器を駆使し、スキューバダイビングやナイフ投げといったスキルを持った雇い兵を集めて、自由度の高いミッションを完了させる。

発売日：1999年春

開発元：Siemster Games社

発売元：Interactive Magic社

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IPで最大16人まで



## SHADOW COMPANY

## "NASCAR 3"

掲載した画面写真は、もう半年以上前に撮られたかなり初期段階での開発画面だが、発売を1999年に遅らせたことで、「NASCAR 3」から「NASCAR 2000」とタイトルを変更するかもしれない。製品と言っても「レーシングシミュレーションとしては史上最もリアルスティックなものになる」と開発者側が意気込むほど、気合が入ったものとなりそう。事実、車体だけでも、馬力や重量分配はもちろんタイヤ磨損率に至るまで、数十の項目で調節可能なのだという。コックピットやゲージもすべて立体化したことで走行中の動作もすべて目で確認できるようになり、物理モデルやグラフィック面でもすばらしい作品となるだろう。もちろん1999年度のウィンストンカップ公認だから、チーム、車種、コースのデータが使用されている。

マルチプレイヤーモードもクライアント/サーバーベースとなったことで、前作よりも格段と進歩するようだ。シングルプレイでさえ、プレイヤーがピットにいうが、オプションスクリーンで調節しているようが、ライバルたちはトラックを回り続けるのだという。ここまで来れば、もはやレーシングよりはシミュレーションというカテゴリに近い気がする。

発売日：1999年春

開発元：Papyrus Design Group社

発売元：Sierra Sports社

ネットワークサポート：あり



前作はMMX対応ソフトの第1期に登場したゲームで、スピードとグラフィックの美しさが売りだったが、最新作もそのあたりを強調しているようだ。リアルタイムで変化する気象効果やコース上のオブジェクトとのインタラクティブ性も増え、PODは4機種の中から選択できるようになった。UBI Softでは専用サーバー設立の計画がある。

発売日：1999年春

開発元：UBI Soft

発売元：UBI Soft

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで

**POD 2**

# RACING

## 4輪・2輪とも粒ぞろいのレーシングゲーム

## PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

空気抵抗まで計算してモデリングされたスポーツカーを操って、コースを駆け抜けるグランドツアールレーシングゲーム。コースの現地状況に合わせた気候を表現し、舗装路、ダート、雑草など、地面の走行感覚にも気を使っているという。道路わきのリアリズムもさることながら、ビデオ録画、カメラ位置、実況アナウンスなど、テレビ中継を最大限に模倣して臨場感を高めている。

発売日：1999年3月

開発元：Virgin Interactive社

発売元：EA/Westwood Studios社

ネットワークサポート：

IPX、TCP/IPで最大8人まで



今や世界で4800万人ものファンがいるというスーパーバイクのライセンスを受けて制作されたタイトル。Ducati、ホンダ、カワサキ、スズキ、ヤマハなどから、夢のマシンをチョイスできる。もちろんすべてのメーカーから技術データを手に入して作成されており、12の公認レーストラックをフィーチャーしている。機体とライダーを分けてモデリングしているのもこのソフトの特徴である。

発売日：1999年1月

開発元：Milestone社

発売元：EA/Westwood Studios社

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IP、シリアルで最大30人まで

## WORLD SUPERBIKE CHAMPIONSHIP

# IMPUL

スクリーンショットがWeb上で公開されるなど、QUAKE III ARENA関連のニュースが続々と入ってきた。その一方で、QUAKE II は熟成期に入ってきたようだ。海外でもPGL、CPLと大きな大会が開かれ、そのデモが公開されている。

文/tki (竹地由典)



図解となったのは、Threshの技で倒れた。マップ04の戦いでも、Threshの動きをよこすことと必死に戦うことが必要だ。



第15回戦で、Threshによる攻撃でImmortalは倒れた。Threshの動きによって1Fの目を狙われる。

## 関連ホームページ

PGL coverage  
(試合の模様、見逃した試合のビデオ、マップファイル)  
<http://148.151.53.87/>  
Thresh vs Immortal 10-3 Q2DM3  
(PGL決勝戦1試合)  
[http://www.pgl.com/scoreboard/q3\\_q2\\_boxscore.asp?match\\_id=139](http://www.pgl.com/scoreboard/q3_q2_boxscore.asp?match_id=139)  
Thresh vs Immortal 43-0 PowerTrip  
(PGL決勝戦2試合)  
[http://www.pgl.com/scoreboard/q3\\_q2\\_boxscore.asp?match\\_id=140](http://www.pgl.com/scoreboard/q3_q2_boxscore.asp?match_id=140)  
Cyberathlete Professional League  
<http://www.cyberathlete.com/>

## PGLデモでThreshの神技を体感せよ

PGL(Professional Gamers' League)のシーズン3が開催されたが、QUAKE II 部門では1997年に引き続いてThreshの優勝に終わった(詳しい試合経過はp.040を参照)。大会後、全試合のデモが公開されている。

試合の中で、筆者がいちばん面白く感じられたのは、決勝戦第1試合だ。相手は1回戦でThreshにまさかの敗北を味わった、若年15歳のimmortal。Q2DM3を使って戦ったのだが、見るべき所の多い戦いとなっている。

特に、ThreshのRocket Launcherは見事だ。リスボンとほぼ同時に取りに行き、相手に取るすきを与えないほか、通路の奥に向かって発砲してけん制に使うなど、最大限に利用している。また、Threshは着実にimmortalの先回りをしてFragを稼いでいる。

デモファイルをダウンロードすれば、自然した各試合の様相、世界最強のQUAKERのテクニックを知ることができる。なお、今回の付録CD-ROMにも決勝戦のデモファイルを取録したので、研究に使ってほしい。

ちなみに、もう一つのプロリーグCPL(Cyberathlete Professional League)においても、1 on 1のトーナメントが行われた。こちらにもPGL2位のimmortalが出場しているが、意外にも3位に終わっている。ベスト3は、1位RIX、2位Makaveli、3位immortalだ。

## CD-ROMの内容

W18-1.ZIP: Thresh優勝の決勝デモ  
W18-6.ZIP: Immortal準優勝の決勝デモ  
PTRIP.ZIP: 決勝戦最終戦のマップ

## QUAKE III ARENA続報 プレイ可能な状態で開発が進んでいる

発売はまだ先だが、すでにプレイできる状態まで開発が進んでいるようだ。それに伴って、スクリーンショットが公開されるなど、いくつかのニュースサイトでQUAKE III ARENA(以下QUAKE III)の記事が出始めている。それらを要約すると、新たな情報は以下のようなものになる。

- ① 3Dエンジンは新型ではなく、QUAKE II を改良したことになる。しかし、スクリーンショットを見る限り、かなりパワーアップしているようだ
- ② Light、Medium、Heavyという3種類のプレイヤークラスが存在する。それぞれの特徴は、Lightは軽量ですが動きが可能なが、装甲が弱い。逆にHeavyは強力な装甲を持つが、重いのでロケットジャンプなどは難しい。Mediumは両者の中間のようだ
- ③ 武器は、(決定ではないが)現段階で12種類ある。Rocket Launcherが無くなることはないだろう。ちなみに、QUAKE II の約半分(6フレーム)で武器の持ち替えができる
- ④ パワーアップアイテムはRegeneration、Quad Damage、Invisibility、Haste Flyingの4種類
- ⑤ モデルやマップは、QUAKE II との互換性はない。公式マップエディターは、現在あるQERadiantをバージョンアップさせて対応するようだ。名前もQUAKE III のためにQ3Radiantに改

## 関連ホームページ

Q3 Arena.net  
<http://q3arena.net/>  
Quake3 Arena Screen Shot  
<http://q3arena.net/screen.html>  
QERadiant  
<http://www.planetquake.com/radiant>

## 通なQUAKER養成コラム

### マウスゲーマー必修 サンプリングレート変更ツール

強力な3Dアクセラレーターや高速なCPUの登場によって、フレーム数はどんどん向上している。しかし、通常使われるPS/2マウスのサンプリングレートは40Hz(入力された情報を1秒間に40回読み取っている)と低い値のままだ。そのため、フレームへの入力の一部が落ちて、コマ落ちした画面になってしまう。

QUAKE II では、この問題を解消するような設定がされているが、マウスが改善されないで、マウスの動きと画面の動きにタイムラグが生じてしまう。

そのサンプリングレートを変更できるのがPS/2 mouse sampling rate changerだ。最大200Hzまで上げることができるので、カクつきやタイムラグを解消できる。マウスゲーマーには必須のツールだ。

## QIZMO Other Projects

<http://www.students.tut.fi/~zibbo/other/>

Blue's News Mouse Resource Page  
<http://www.bluenews.com/mouse.html>

## GAMESPYグッズが登場

GAMESPYといえど、QUAKERには必須ツールとも言えるサーバーラウンチャー。そのロゴがプリントされたマグカップ、帽子、Tシャツが購入できるサイトだ。

## GameSpy Black Market

<http://blackmarket.gamespy.com/blackmarket/>



# SE999

名される

⑥ファイル圧縮形式はこれまでのPAKは使わない。  
決定ではないが、ポピュラーなZIP形式が候補だ  
以上だが、今後変更されるかもしれない。まずは、  
スクリーンショットを見てその出来を確かめよう。

## QUAKE IIの世界でダンクを決めろ

現在、Web上で配布されているモジュールは、ほとんどが「殺し合い」をテーマにしたものだ。しかし、中には変わったモジュールも存在する。このQuake2 Basketballもそのうちの一つで、QUAKE II 上でバスケットボールをしようというものだ。

シュートやインターセプトなどのボールの扱いはショットボタンに割り当てられており、パスとジャンプボールのバインドさえすれば(デフォルトでは、パスは右クリック、ジャンプボールはJキー)、普通にQUAKE IIをやるような感覚でプレイ可能だ。

元がQUAKE IIとは思えないほどの出来なので、ぜひ試してもらいたい。ちなみに、相手を倒してボールを奪う武器有りモードというのも存在する。



[関連ホームページ](#)



## チートBOT対策モジュール

このたび、チートBOTを検出して排除するプログラムがユーザーの手によって作られた。

通常BOTと言えば、コンピューターの操作する敵のことを指す。対戦相手がいないときなど、オフラインで

使うものだ。チートBOTは、これとは違ってサーバー上で対戦を行うときに使われる。これは、Zbotと呼ばれるおり、相手の追尾と照準合わせをコンピューターにさせるものだ。プレイヤーはショットボタンを押すだけで確実に相手を倒せる。Zbotは以前から一部で横行しており、id Software社も対策をしたが、一向に減らず、増えるばかりだった。

チートBOT検出プログラムは、Lithium IIの作者Matt Ayres氏によって作られたZbotCheckや、Shane PowerII氏によるZbot detectorなどがあり、各モジュールに組み込み可能だ。すでに著名なモジュールは、ほとんどが相談された状態になっている。これで公平な競争が期待できそうだ。

格闘ゲーム「GAUNTLET」

これも変わり種のモジュールだ。セガが出している某ポリゴン格闘ゲームにそっくりなシステムで、ノンチとキックの2種類のキーと方向キーとの組み合わせでいろいろな技が出る。防御方法も、防御キーとしゃがむ動作の二つで、技をかわすようになっている。

デフォルトでは、キー設定が何もされていないので、遊ぶ前には、攻撃と防御キーをバインドする必要がある。

## デモ解析ツールで敵の動向を推測せよ

QUAKE IIでは、試合中はもちろん、デモも特定の視点でしか見ることができない。そのため、試合を総合的に分析しようとする、かなりの手間がかかってしまう。

この負担を軽減するツールがid Demo Analyzerだ。これを使うと、デモファイルから1分間のFrag数やだれが何回だれを倒したかなどの情報が表にまとめられる。どの武器でだれを倒したかなども集計されているので、表から相手の巡回経路を推測することもできる。

出力はテキストのほかにHTMLでも可能なので、自分のホームページに簡単に結果が載せられる。

## Q2Config

QUAKE IIのConfigを楽にエディットするためのツールだ。メニュー形式になっており、コマンドを直接入力していれば簡単に設定できるだろう。

ゲーム中からConfigを変更するのは面倒だが、テキストエディターなどでConfigを直接触るのはちょっと、という中級者にお勧めのエディターだ

コンソールコマンドに関しては、SOZE氏による詳しい日本語での解説ページがある。



Q2Config

<http://www.avaya.net/russelln/Q2Config/>

Serial Killer Academy (SO310)

<http://www3.alpha-net.or.jp/users/switch/quake/>

今回からbaron氏に代わってIMPULSE999が執筆するxKです。現在の活動は、Clan eXtreme Skillzに所属してSagittaireというバトルネームでやっています。また、QUAKE II などのニュースサイト「BaseQ2」を制作しており、モジュールやツールのアップデート状況などをまとめています。

**BaseQ2**  
<http://www.gammonline.com/baseq2/>

**eXtreme Skillz**  
<http://www.gammonline.com/extreme-skillz/>

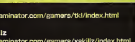


000003

<http://www.saminator.com/samers/tst/index.html>

© 2006 The Authors  
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

<http://www.mammoth.com/employees/skills/index.html>



## Vol.009

1日の盗難事件数をカウントできたら、恐ろしい数字になりそうなULTIMA ONLINEの世界。Thief(泥棒)の存在は、町を中心に生活するブリタニアンですら避けては通れない問題だ。今回は、この泥棒の手法と対策について述べよう。 文/PC Nuts

## 泥棒天国ブリタニア

近ごろのブリタニアは非常に治安が悪い。せつかく宿屋住まいを脱出したにもかかわらず、一瞬のすきを突かれて自宅のかぎを盗まれてしまったといった盗難事件が多発しているのだ。いったい、どうしてこんな状況になってしまったのか? まずは、ここから話を始めよう。

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、46のスキルをベースに14の職業テンプレートが用意されており、その一つにThief(泥棒)がある。Thiefテンプレートに

用意されたスキルは、Snooping(物色)、Stealing(盗み)、Lockpicking(かぎ開け)の三つだ。

コンピュータRPGの泥棒と言えば、宝箱のトラップ解除やかぎ開けを思い浮かべるかもしれないが、UOの場合は若干事情が異なる。まず、土壌の違いとして、ULTIMAシリーズでは以前からStealingが可能であったことが挙げられる(ULTIMA I～IIIなどを知る往年のファンであれば、町でNPCから物を盗み、衛兵からスタ

ロウ逃げ回った記憶があるに違いない)。

また、現在のUOでは、Lockpickingのスキルがうまく機能していないことも原因の一つである。ダンジョンや町にある箱にかぎがかかっていることは少なく、魔法のUnlockで開けることができしまう。そのため、パーティに1人は欲しい泥棒を演じる場面がないのである。

とはいえ、パーティに1人は欲しい泥棒が増えた最大の理由は、ペナルティが少ないことではないだろう。ご存じのとおり、UOはゲーム内で悪役を演じることが可能なシステムである。PC同士の戦闘という側面には、新評判システムとギルドウォーシステムの導入によって一定の抑制と方向性が示されたものの、泥棒に関しては以前よりも制限が減っているのが現状だ。新評判システム導入前は、SnoopingやStealing行為を続けると、悪人としてほかのキャラクターから攻撃を受ける状態になった(古くは「わめける赤ネーム、新評判システム直前ではグレイネーム)。そのため、相当の覚悟がないと生きていくことすら難しかったのに、犯罪フラグが立つだけという寛容な世界になってしまったのだ。



知人の協力によって撮影した得意Thiefキャラクター。これだけスキルが高いと、Snooping行為が容易に実行されることもあって、こんな熟練のキャラクターが珍しくないというが、盗難の深層を覗いてみる

## 泥棒スキルも知っておこう

きらいな人は、おそろく一度も試したことがないと思われる泥棒のスキルだが、その仕組みは知っておいて損はない。泥棒に必要なスキルは、先に述べたSnoopingとStealingの二つだ。Snoopingで相手のバックパックを物色し、Stealingで盗むというのが基本となる。

## Snooping

対象のペーパードールを開き、バックパックをダブルクリックする。成功すると中身のぞくことができる。その中にあるバックパックや箱のたくいも、同じ手順でのぞくことが可能だ。

## Stealing

対象から物を盗むことができる。ランダムに盗む方法と、盗む物を指定する方法の2種類がある。ランダムは対象のバックパックの第1階層にあるアイテムの中から一つを自動で盗む。指定する場合はSnoopingで対象のバックパックを開いて、盗むアイテムを選ぶ。

## Stealing成功判定

判定	メッセージ	結果
成功	You successfully steal the item.	—
失敗1	You fail to steal the item. This item is too heavy to steal from someone's backpack.	11stone以上のアイテムを盗もうとした場合 spell bookや、盗取に防ぎ止られたアイテムを盗もうとした場合
失敗2	You can't steal that.	キャラクターの初期装備アイテムを盗もうとした場合
失敗4	This item has no value to you.	—

泥棒スキルの仕組み

	Snooping	Stealing
対象	PC、NPC、荷物を保有の動物 (pack itemとpack horse)	Snoopingと同じ。ただし、地面に落ちている物も盗むことができる
距離	盗めるスキルと違って連続で行うことができる	盗めるスキルと同じで、約100m以内で1回
判定	成功判定に加え、荷物がSnooping行動に気付くかどうかの判定も行われる	成功判定 (盗取成功) に加え、他者がstealing行動に気付くかどうかの判定も行われる
評判と犯罪フラグ	カルマを失うが、犯罪フラグは立たない(なぜ、罪に問われないかというと、トラブル時に持ち物を互いに損傷できるように考慮されて修正されたため)	カルマを失う。成功にかかわらず、盗まれた相手からは、必ず灰色に見える。これは自分が一度盗めまでは永久に続く。また、ガード網内で他者の行為を気付かれた場合は、ガードに追いつける (15秒以内に呼び戻された場合)
制限	盗が起きている対象の1マス以内でなければならぬ。対象との距離が遠くまでまわっている場合は不可能。Snoopingによってすでに他者のバックパックは、対象との距離が5マス以上離れた場合と、対象がkillingのスキルやInvisiblityの魔法などを発動している場合に閉じられる(それに1回盗取に成功しないと閉じられることもある)	盗が起きている対象の1マス以内でなければならぬ。対象との距離が遠くまでまわっている場合は不可能。また、被害者クリヤーと監視状態でないこと

## 具体的な泥棒対策

最近の泥棒は、家(つまりかぎや家のRune)を狙うタイプと、戦闘スキルを兼ね備えたPKタイプに大別できる。当たり前のことだが、できるだけ泥棒と出会わないようにすることが大事だ。つまり、泥棒の多い大都市の銀行を避け、名前を覚えて近寄らないようにするのである。銀行の周囲では、それらしい人物がいなく気を配り、Hidingを活用してSnoopingを中断させよう。巧みに会話をしながら盗む機会をうかがっている人物もたまにいますので、油断は禁物だ。フィールドやダンジョンに現れる泥棒は、1人では手に負えないことも多々あると思われる。無理をせず、周囲の人に呼びかけたり、仲間と協力して対処したい。

具体的な対応策としては、バックパック内で隠し方に工夫を凝らしたり、かぎ付きチェストを利用する方法がある。バックパックの工夫としては、

- ① ポーチなどを使って階層化する
  - ② 衣類で階層化したポーチを隠す
  - ③ 大事なアイテムを分散する
- という3点が挙げられる。衣類で隠す方法は、実際のところ完璧とは言えない。そのため、PKタイプの泥棒に遭遇するダンジョンなどでは、③の分散が重要である。町へ帰るための秘薬は複数に分け、Runeもいくつか用意しておかないと、逃げる方法を奪われ、殺されてしまうだろう。チェストに秘薬や弓矢などを入れて、魔法のLockでかぎをかけてしまうというのもいい。



バックパックの裏1側面はランダムに盗まれてしまうので、大事なアイテムは扉裏でも一つの扉裏に置きたい。この例では、青いバックパックに隠れ、右側面のように衣類を上に乗せている



銀行の近くで、死に密着でうろついている盗徒(盗徒中央)がいたら要注意。称号がSounndrel(サルマニ-3)のように、悪いカルマであれば泥棒の可能性が高い



実際には、このように大事なバックパックを開いた状態で盗徒を捕まえる。バックウィンドウのおかげで、従来のよりずっと楽にできるだろう。ちなみに、この場所にはTrindolにある1st Bankの監視の上だ。Teleportの魔法がないと隠れないため、初めから泥棒は盗まれない

最も大事な家のかぎの管理には、かぎ付きチェストの利用がお勧めだ。チェストの重さを10stone以上にして、その中に家のかぎを入れてロックすると、通常盗まれることはない(何らかのチートツールによって盗まれるとのうわさがあるため、100%安心はできない)。このチェストは、色付きのポーチなどに入れて銀行に預ければ、間違えて持ち出すこともなくなるだろう。トラップ付きのチェストを使う手もあるが、扱いがやや難しく、間違えて自爆してしまうケースがある。熟知した人だけ利用しよう。



チェストのグラフィックは大きいので、直接銀行に置いておくとなりに邪魔。このように袋に入れてしまおう。チェストの中に入れるのは、もちろん2つ一たしかだ

## グループによる窃盗に注意!

1人が盗み役(泥棒)で、もう1人がLoot役(死体から回収)というチームで窃盗を働く輩がいる。盗み役が他人からアイテムを取り、仮にガードに殺されたとしても、仲間がそのアイテムを持っていってしまうという手口だ。これに関しては修正が予定されている。修正後は、「泥棒が町で死んだとき、直後の2分以内に盗んだアイテムは、自動的に持ち主のバックパックに戻される。所有者が近くにいない場合は、地面に落ちる」ようになるそうだ。執筆段階では確認できなかったが、適切な修正となることを切に願う次第だ。



衣類で隠した青いバックパック以外に、中身が家のダミーである(Runeburnermark)、無敵時の回復ポーションは盗1段階が解除

# Blizzard

予言しておくが、本誌を讀者が手にするのは早くとも1998年のクリスマスだ。街が色とりどりのイルミネーションで満たされ、だれもが幸せに過ごしたいと思うであろう聖なる夜である。しかし、DIABLOファンを自称するならば忘れてはならない。トリストラムの地底に眠る悪の権化のことを。派手に景気良くApocalypseを達達しまくっているアレーを倒さなければ、われわれに1999年は来ない。そう、人類が滅亡すると予言されている1999年が、である。

文/安井 勉

## ベテランプレイヤーほど楽しめる レベル1プレイ

今回は、「DIABLO」の楽しみ方の一つを紹介する。DIABLOのベテランプレイヤーならば、だれでもレベル40以上のキャラクターを持っている。必要な装備やアイテムはそろっているだろうし、レベルアップに必要な経験値はすでに天文学的な数値となっている。プレイヤー同士の決闘(DUEL)を目的としているのであれば、情性でプレイしてしまいがちだ。

知っていると思うが、DIABLOには三つのクラス(職業)があり、Warrior、Rogue、Sorcererから一つ選択することになる。すべてのクラスにおいて、レベル40程度のキャラクターを所有しているプレイヤーはそうそういない。最初のキャラクターがレベル40を越えたあたりで、たいいのプレイヤーはメインとは別クラスのサブキャラクターを育て始める。

ところが、レベル40程度のキャラクターをプレイし続けていると、レベル1の新米キャラクターの感覚を忘れてしまう。レベル1のキャラクターだと、アーマーカーラスなし、魔法なし、マナなしで、敵から攻撃を受けるとのけぞる。回復のポーションすら購入する金

がない。「こんなにすくなくった？」と、だれもが凶悪な難易度に唖るのである。

言うまでもなく、DIABLOはマルチプレイを重視したゲームである。1人ではつらいレベル1のキャラクター育成も、仲間とやれば助けってもらえることもあるし、

なんどいっても楽しい。高レベルのキャラクターは最も難易度の高いHell/Hellでも1人でプレイできたりするものだから、マルチプレイ本来の楽しみを忘れてしまいがちである。

battle.netの常連たちの間で、「よわよわ」と呼ばれているプレイ方法がある。DIABLOを語る上で一度は触れなければならない遊び方だろう。ルールは簡単で、「レベル1の作ったばかりのキャラクターでプレイ、アイテムや金銭の持ち込みは一切禁止」というだけである。DIABLOでは、マルチプレイキャラクターは8キャラクター分しか作成できないため、スロットがいっぱいになっていくと「よわよわ」はプレイできない。ツールなどを使ってバックアップした後、削除して、スロットを空ける工夫が必要だ(実際にこの遊び方を繰り返すと、中途半端に育ったキャラクターばかりになる)。

また、ほかのプレイヤーと相談して、バランスよくクラス分けをしないとゲームが進まなくなる。例えば、Sorcererばかりの4人パーティでは、ダンジョンから供給される魔法の本が不足して、満足な魔法を唱えることができない(金銭の持ち込みはできないので、Adriaの店で本を買うことは当分できない)。逆にWarriorばかりだと、Town PortalやStone Curseなどの基本的な魔法が使えるようになるまでに時間がかり過ぎてしまう。B4Fから歩いて町まで帰らなければならないことを考えれば分かると思うが、Town Portalが使えないゲームは本当につらい。「よわよわ」でパーティーに加えるSorcererは1人だけにし、WWRS(Warrior×2+Rogue+Sorcerer)という構成にすれば、最もバランスがよいだろう。

パーティがチャットチャンネルにそろったら、さっそくゲーム開始だ。



B2Fのメインイベント、Butcherのお出まし。アーマーカーラスとヒットポイントが高いWarriorが、ほうほうプレイヤーが待ち伏せしている場所まで誘い出しているところ



このようにドアの真向こう側にButcherを配置すれば、とりあえずダメージを受けずに倒すことが出来る。Warriorとほいし、Short Slowで敵を倒す。Darth Shrineのおかげで、所持中のポーションはRegenerationのみになっている



# from Far East

## 「よわよわ」ブレイのだいご味

通常のパーティブレイだと、キャラクターが所持しているアイテムや金銭を地面に置いたり、ポーションやスクロールを購入したり、戦闘前の準備にそれなりの時間がかかる。作りたての新キャラクターは所持金がなく、買いたくても装備が買えないし、魔法も使えないからマナポーションの準備もいらない。Warriorが予備武器のClubを売るぐらいで、終わってしまう。タウンでのだらだらとしたお喋りのないテンポの良さが、魅力の一つである。

さて、レベル1のキャラクター同士だから、行き先はDungeon、つまりB1Fを決まっている。この際にはButcherやLeoricなどの強敵はいない。SorcererとWarriorの経験値に気を付けながら、Heal Potionを節約していこう。というのも、レベル1の各クラスの中で、Rogueが最も経験値を稼ぎやすく、Rogueばかりがレベルアップしてしまうと、肉弾戦主体になるB5F以降のCatacombで苦戦するからだ。また、Sorcererのレベルが低いと、魔法の習得に支障を来す。このB1FでStone Curseの本が見付かれれば、B2F以降の戦いは楽になる。

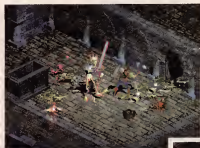
B2Fは、ボスキャラであるButcherに注意しなければならない。とはいえ、例のドアを開けるまでは遭遇する心配はないので、経験値やアイテムなどを残らず回収する。通常、マジックアイテムではない白アイテムは無視して放置されるが、これですらパーティの重要な収入源である。使える物は使い切り、使えない物は売る。売った金で魔法の本やアイテムを買うのだ。金は常に不足し、いい装備(このレベルではQuilted Armorすら貴重品)はパーティの予算を使って買うことは不可能である。拾った装備を使い回していくことが基本であり、「よわよわ」ではWarriorのスキルであるRepairが使われることもまれではない。

一つアドバイスをする。Short bow(必須DEX値の関係から)はパーティの全員が持つことにしよう。Butcherに対抗できるだけの戦力がない場合、鉄

鎧子を挟んで弓で攻撃する方法が残されているのだ(Butcherはドアを開けることができない)。また、Sorcererは、いかに魔法のStaffを使いこなせるかが問題になる(魔法の再チャージは高いので、スキルでチャージするか使い捨て)。マナポーションを消費すれば、必要な本を買う金に困るからだ。

B3FのLeoricは、Butcherとは異なって(自分で)ドアを開ける。また、Leoricの取り巻き(大量のSkeleton部隊)も処理に手間取ると命取りとなる。Holy Bolt、Stone Curseの魔法があれば楽勝だが、そうでない場合、ターゲットになったプレイヤーが逃げまくり、魔法や弓でベチベチと攻撃するという方もある(というか暮れるというか)作戦を取る。筆者のパーティで、このLeoricを倒すために2時間かかったこともある(7回の全滅を含む)。

運が良ければ、Hellの手前であるB12Fぐらいまでゲームを進めることができる。数時間のブレイとなるが、息の合ったパーティでは時間の経過を忘れさせてくれる。RPGの基本であるキャラクターになりきったブレイが求められ、DIABLOが良質なゲームであることを証明している遊び方である。



やはり二人のパーティでLeoric(Skeleton King)を倒すのはつらい。前衛として使うWarriorがHoly Boltの魔法を習得したことも、パーティーの戦況を変えた。Maceを持つものは、対Skeletonには効果的なのだが――



ゲーム開始直後にポーションを買い過ぎると、後の展開がきつくなる。心配しなくてもポーションはダンジョンに山ほど落ちていれる。またポーションに頼るようなブレイでは先に進むことはできないだろう。



B2Fを終了した時点でアイテムコレクション、魔法のスクロールや本などは大切に持ち帰って、使えるようになるまで保管する。このパーティにはSorcererが1人しかいなかったため、全員がHealingの呪文を使えるようにした。

戦闘が難しくWarriorは死亡。亡骸とのやり取り、Inventory画面を開いて戦後の1個までポーションを使い切っている。この後Rogueは生き残り、すきをつけてTown Portalを詠唱。Warriorも回復を得た上、結局のところこのLeoricを倒すことはできなかった。





# PRESENT

読者プレゼント

## 新春2大プレゼント

Dreamcastと  
フォースフィードバックホイールが当たる

右のアンケート・  
資料請求ハガキを  
送っていただいた方に  
抽選でプレゼントを  
差し上げます。

1

ネットワーク対戦もできる、  
次世代の家庭用ゲーム機  
Dreamcastを  
2名に。



2

レーシングゲーマー必須コントローラー、マイクロ  
ソフトの「サイドワインダーフォースフィードバック  
ホイール」を2名に。



6

Digital Anvil社

同社のロゴの入った、マイクロソフト  
製インテリマウスを1名に。



7

(株)メディアクエスト

Voodooファミ  
リー必須の3D  
アクションゲー  
ム、「バウンデ  
ニウム」完全  
日本語版」を  
1名に。



8

(株)P&A

特別企画でも紹介した、3Dシ  
ューティングの傑作「SIN」を2名に。



9

日本AMD (株)

低価格かつ高性能なCPUの代名  
詞とも言えるK6-2のプレミア  
ム・ウォッチ(9A)とエンブレ  
ム(9B)を各1名に。



4



5

Interplay  
Productions社

表紙に4人分のマークがプレスされた  
BALDUR'S GATEのメモ帳を2名に。



10

エレクトロニック・アーツ・  
スクウェア (株)

あのタイガーウッズとグリーンを召  
る「タイガーウッズ99 PGA TOUR  
ゴルフ」(10A)を1名に。EA  
SPORTSのロゴ入りゴルフボール  
(10B)を2名1セットで5名に。

10A



10B

11

海外のサーバー  
で対戦するときに  
役立つ、Play  
Online特製デ  
ュアルタイムウォ  
ッチを6名に。



12

国際電話にも使えるPlay  
Online特製テレホンカ  
ードを10名に。



### プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料  
請求ハガキに必要事項を記入の上応募  
ください。賞券切りは1999年1月23日  
(3月号発売日)です。当選者の発表は発表  
をもって代させていただきます。

# Play Online

月刊プレイオンライン

## 読者アンケート & 資料請求サービス

本誌に掲載されている広告の詳細な資料を希望される方は、下記の二つの方法でご請求ください。

読者プレゼントの応募も兼ねています。

### ① 資料請求ハガキで請求

右の資料請求ハガキの表・裏をご記入のうえ、ご希望の資料請求番号のチェックボックスに ☒ をお付けください。  
(☒ は黒のボールペンでお願いします。)

※資料請求番号は各頁の下欄に記してあります。  
※切手を貼る必要はありません。そのままご投函ください。

### ② インターネットで請求

資料請求のホームページにアクセスしてください。

<http://www.play-online.com/ad/>

資料請求フォームが表示されますので、画面の指示に従って必要事項を入力ください。

料金受取人払

目黒局承認

1325

差出有効期間  
平成11年9月  
30日まで  
(切手不要)

1 5 3 - 8 9 6 4

(受取人)

東京都目黒区青葉台3-1-12

株式会社アクセラ

第二編集局

月刊プレイオンライン編集部 行



フリガナ			生年月日	年齢
氏 名			19 年 月 日生	歳
ご 住 所	〒 ( ) -			
	都 道 府 県		市 区 都 府 県	
勤務先名 学 校 名			所属・役職 / 学部	
電子メール アドレス			パソコン歴	約 年
希望 プレゼント番号				

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です。

月刊プレイオンライン 1999年2月号

資料請求サービス 希望製品番号

(2月20日消印まで有効)

- ☐ H04 クリエイティブメディア  
☐ H03 ツクダシナジー  
☐ 001 NTTデータ  
☐ 002 日本テレコムODN  
☐ 003 日本テレコムODN

- ☐ 007 シーズウェア  
☐ 009 アートディンク  
☐ 011 エレクトロニック・アーツ・スクウェア  
☐ 012 NEC  
☐ 014 エムスリーエンタテインメント

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。  
今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか (いくつでも)

- ☐ 雑誌の評価記事 ☐ 広告 ☐ ホームページ ☐ 体験版 ☐ 友人からの情報 ☐ 店頭  
☐ 話題になっているから (売れているから) ☐ その他

●インターネット歴

- ☐ 未接続 ☐ 1年未満 ☐ 1～2年 ☐ 2～3年 ☐ 3～4年 ☐ 4年以上

●お使いのプロバイダーは (いくつでも)

- [ ]

●プロバイダーの選択ポイント (いくつでも)

- ☐ 料金 ☐ アクセスポイント数 ☐ バックボーン太さ ☐ 回線の混雑率 ☐ サポート体制  
☐ 会員専用のコンテンツ ☐ オプションサービス ☐ ネームバリュー  
☐ その他 [ ]

●インターネットへの接続方法 (主に使うもの)

- ☐ 33.6kbps以下のモデム ☐ 56kbpsのモデム ☐ ISDN ☐ OCN  
☐ 校内・社内のLAN ☐ CATV ☐ 接続していない

●1日何時間くらいインターネットを利用しますか

- ☐ 1時間 ☐ 2時間 ☐ 3時間 ☐ 4時間 ☐ 4時間以上 ☐ 週末のみ

●次にほしいものはなんですか (いくつでも)

- ☐ パソコン ☐ モデム ☐ TA ☐ ダイアルアップルーター ☐ 液晶ディスプレイ  
☐ ディスプレイ ☐ メモリー ☐ HDD ☐ CD-ROM ☐ MO ☐ DVD ☐ CD-R  
☐ グラフィックカード ☐ 3Dアクセラレーター ☐ サウンドカード ☐ ドリームキャスト  
☐ その他 [ ]

●本誌をどこでお知りになりましたか

- ☐ 書店 ☐ 雑誌・新聞広告 (媒体名: [ ])  
☐ バナー広告 (HPのURL: [ ])  
☐ 知人・友人の勧め ☐ その他 [ ]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか (いくつでも)

- ☐ インターネットマガジン ☐ 日経ネットナビ ☐ インターネットアスキー ☐ Hello! PC  
☐ 日経バイト ☐ ログイン ☐ コンピューター ☐ 電撃王 ☐ テックWIN ☐ 週刊ファミ通  
☐ 日経クリック ☐ 月刊アスキー ☐ 週刊アスキー ☐ 日経パソコン ☐ DOS/Vマガジン  
☐ DOS/Vパワーレポート ☐ アスキーDOS/V ISSUE ☐ PC WAVE  
☐ その他 [ ]

●Play Onlineの購入は

- ☐ [ ] 月号より毎月購入 ☐ 月によって購入 ☐ はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか? (いくつでも)

- ☐ 最新のゲームニュースを知りたいから  
☐ 好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから  
☐ 好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから  
☐ パソコンのハード・ソフト情報が載っているから ☐ 値段が手ごろだから  
☐ 欲しいプレゼントがあるから ☐ CD-ROMに入っているゲームがよかったから  
☐ その他 [ ]

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか

Yoshiichi Shibuya

## 渋谷洋一の場合

ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらおう新連載「ファーストインビテーション」。記念すべき第1回目は、本誌vol.001からご登場いただいている渋谷洋一氏に話してもらった。

QUAKEとの出会い  
悪夢の中で繰り広げられた死闘

インターネットからダウンロードしてきた、「DOOM II」の展開に当たる「QUAKE」を初めて立ち上げた時、これは革新的なゲームだと感服した。その後、製品版のQUAKEを手に入れプレイし始めた。すると、なんとEASY、NORMAL、HARDのほかにNIGHTMAREというモードが隠されていることに気付いた。またEASYでもクリアしてないというのに当然のごとく、その悪夢という難易度に挑戦し始めた。

それほど「DOOM」シリーズをやり込んでいなかったおれには、きつかった。めちゃめちゃ、きつかった。あまりにもきつかったので、ここでやめたら一生やらないだろうと思ったほどだ。なので、おれはやり続けた。そのまんま、やり続けた。腹が



NIGHTMAREモードでは、敵は自動なく攻撃してくるし、なかなか死なない。敵同士が戦い合う場面も見られる

ネクストインビテーション  
これに期待!

## DAIKATANA

「QUAKE II」では、QUAKEでゲームデザインを担当していたジョン・ロメロが抜けてしまった。そのQUAKE IIがどうなったかというところ、リアリティーと称した拡張コンテンツの種のかかった面白いラフ、あのときのあの世界観、素晴らしいサウンド、素晴らしいエンジン、ということでは、ジョン・ロメロがゲームの世界的な権威である面白さを具現化していたのか? そんなわけで、わたしは結構な頻度で、ジョン・ロメロが作るDAIKATANAに期待している。



ジョン・ロメロによる最新の新作「DAIKATANA」1999年春にリリースされる予定だ

私  
が  
最  
初  
に  
ハ  
マ  
マ  
っ  
た  
ゲ  
ー  
ム

## ファーストインビテーション

減ったら、リングをかじってすぐ戻り。便宜を借したら用を足し、即戻り。腕の痛みや、腰痛をはねのけ、ふと寝てしまっても、意識が戻り次第、誰も居らず風呂にも入らず、3日3晩、いやどれぐらいだろう、時間の感覚がなくなるほどにプレイし続けた。そして、いつの日か、ついにクリアした!!

着ていたシャツもパンツもすっかりすえて、髪も顔もベタベタで放心状態になっているところ、友人から電話があった。「今、NIGHTMAREをクリアした。めちゃくちゃうまくなったぜQUAKE。どれほどうまくなったか、見せてやる。LAN組んであから、家に来いよ。おまえなんか、ボロぞうさんみたいにしてやるぜ!」

だが、友人には勝てなかった。すでに自分がボロぞうさんになっていたのだ。それこそ、マウスを握るのが精いっぱいといったところだったのかもしれない。あのNIGHTMAREをクリアしたというところで、気が張っていたのだろう。しかし、まさに悪夢だ……。

マルチプレイの戦場で  
KILL数を稼ぐ快感

その後、マルチプレイにハマり込んでいく。多国籍多人数ネットワーク対戦。情け容赦ない戦場が、まさにそこにはあった。ブツ殺して、ブツ殺して、ブツ殺しまくって。今日は1000人、明日は2000人、あさっては3000人……。1日にどれだけブツ殺せるのか? おれはめちゃめちゃやりまくった。腹減った? うるせー。手が痺れた? 無視。目が痛い? あっそ、ときには閉ざすことすらなくなり、目を見開いたまま、その目が乾くので涙をダラダラ流しながら戦いに集中した。精神力は高まった。だが、肉体は悲鳴を上げた。遊ませばもちろん、目の黒目の部分には瞼が出始めた。ときに倒れて寝てしまい、幻覚を見たのか、その世にはもういない死んだおやじに顔をけつ飛ばされて、目が覚めることもあった。それでもおれは、やめなかった……。

その後アメリカに二度遠征、全米チャンピオンと対戦。コンベンションにも参加した。何百人ものQUAKERが集まり、ホテルの会場に持ち寄った200数十台のパソコンでLANを組んだ様子は壮観だった。またあの燃え上がるようなゲームに会いたい。次、ハマったら死ぬな、おれ。



QUAKEによって、マルチプレイは爆発的な広がりを見せた。それはQUAKEのマルチプレイで得られる興奮とスリル。そう快楽は大変

## 渋谷洋一/HIGH-ROLLER

## PROFILE

フリーゲームライター。元アスキー編集長。戦いファン誌「100」の編集者。その元ゲーム誌時代から現在まで、年毎のQUAKEFESTがある。QUAKEのやのやで身体を鍛え、バイクに乗れなく知れ、仕事から離れた、大切な彼女をなくし、片腕の右腕部分が1か月間麻痺するも、麻痺も食をなくし、いまだ麻痺しない日々を送り続けるHIGH-ROLLER。変態の日々は、いつかいつか来るのか?

# [OVER THE 100 FPS]

## 高速ハードディスクを使えば、ゲームのロード時間は短縮するか?

ゲームを快適にプレイするための、ハードウェア環境のパワーアップ方法を紹介する新連載。第1回目は、10月にウエストデジタルが発表したUltra ATA/66対応ハードディスクを紹介する。最大データ転送速度が66MB/秒という、この新規格に対応したハードディスクによって、ゲーム環境はどれだけ快適になるのだろうか。 文/角田 英



### SCSI以上のパフォーマンスを実現した Ultra ATA/66

最初に、「Ultra ATA」について説明しておこう。Ultra ATAは、ANSI(アメリカ規格協会)で定められた正式なIDE規格ではなく、クアンタムとインテルによって策定された規格である。現在市販されているIDEハードディスクの主流は、このUltra ATA対応製品だ。最大データ転送速度は、これまで33MB/秒であったが、このインターフェースをさらに拡張して、66MB/秒を達成したのが、今回紹介する「Ultra ATA/66」である。Ultra ATA/66は、現在のSCSIハードディスクの主流である「Ultra Wide」の転送速度40MB/秒を大幅に上回り、さらにその上の「Ultra2 LVD」の80MB/秒に迫っている。Ultra ATA/66は、スピードだけでなく、データ転送の信頼性を高め、高度な自己診断機能も備えているのが特徴だ。

ハイエンド指向のゲームは、これまでCPUにかかる負荷が少いSCSIハードディスクを選択していた。一方、Ultra ATAで採用されているDMA方式は、システムメモリーとハードディスク間のデータ転送においてCPUを省きたい。CPUの負荷が大幅に軽減されており、これによってSCSIからIDEへの移行が急速に進んだ。この傾向は、今回のUltra ATA/66の登場によってさらに強まることが予想される。

### Ultra ATA/66対応 マザーボードは 1999年初旬に登場

大幅な性能向上が期待できるUltra ATA/66だが、パフォーマンスをじゅうぶん発揮させるためには、Ultra ATA/66に対応したチップセット(マザーボード)が必要になる。Intel 440BX互換チップセット「Apollo Pro」が、今後、Ultra

ATA/66をサポートする予定だが、実際に対応製品が入手できるのは、1999年第1四半期になりそうだ。ただし、現在販売されているマザーボードを使って、Ultra ATA/66対応ハードディスクを導入した場合、従来までのUltra ATA/33で動作させることは可能だ。

もう一つ注意したいのは、ケーブルの規格だ。コネクタは従来のIDEケーブルと同じ40Pinだが、ケーブルは信号線とGNDが対になった80芯のものが推奨されている。この新ケーブルは、下位互換性があるため、現行のUltra ATA/33対応ハードディスクを接続することも可能で、従来のケーブルに比べて、データ転送時の信頼性が高まっている。

### ゲームマシンに最適な大容量ハードディスク

では、実際のパフォーマンスはどの程度のものなのだろうか。今回、評価に使用したのはウエストデジタルのUltra ATA/66対応ハードディスク「WDAC2B400」(8.4GB)だ。製品ラインナップの中には、容量が4.3GBから最大13GBのドライブまで用意されており、市場予想価格は8.4GBのものが3万2,000円、13GBのものが4万2,000円となっている。

ベンチマークテストの項目は、「WinBench 99」のDisk Access TimeとDisk Transfer Rateの二つだが、このほか「DIABLO」を使ったテストも行った。計測方法は、CD-ROMユーティリティソフト「CD革命/Virtual Ver.3.0」を使って、DIABLOのプログラムをすべてハードディスクにコピーし、キャラクターがダンジョンの入り口から地下1階に降る際の、データの読み出しにかかる時間を比較した。通常であれば、CD-ROMから読み込んでいるデータを、ハードディスクから読み込んでいるというデータで、パフォーマンス比較

型 番	WDAC2B400	WDAC313000
記憶容量	8.4GB	1.3GB
ディスク枚数	2	3
市場予想価格	372,000円	472,000円
インターフェース	40Pin/IDE	
回転数	5400rpm	
バッファ容量	512KB DRAM	
最大データ転送速度	66MB/秒(Ultra ATA/66)	
平均シークタイム	9.5ミリ秒	
フルストロークタイム	19.5ミリ秒	
トラックシークタイム	2.0ミリ秒	
問い合わせ先	シネックス( <a href="http://www.symex.co.jp">http://www.symex.co.jp</a> )	

のために、Ultra ATA/33に対応したマックスストアの「DiamondMax 2160」(8.4GB)、Ultra2 LVD SCSIに対応したアイ・ビー・エムの「Ultra star 9ES」(4.5GB)の結果も併記した。当テストで使用したマザーボードは、Ultra ATA/66に対応していないため、WDAC2B400はUltra ATA/33で動作させている。

結果を見ると、WDAC2B400が期待どおりの計測値を出した。Disk Access TimeでUltrastar 9ESが高い結果を出しているが、Ultra2 LVD SCSIハードディスクの市場価格(1GB当たり約7,000円)と容量を考えれば、Ultra ATA/66対応ハードディスクのほうがゲーム用途に向いているといえよう。IDEハードディスクの市場価格は、1GB当たり3,000~5,000円にまで下がっているため、今や1GB以上のハードディスクが気軽に購入できるようになっている。また、Ultra ATA/66に対応したマザーボードが出荷されれば、今以上のパフォーマンスを発揮するのは確実だ。1998年末から1999年初頭にマシンのパワーアップを考えているなら、8GB以上のUltra ATA/66対応ハードディスクをお勧めしたい

### ベンチマークテストの結果

DIABLOの計測値は大きく差が見られなかったが、CD革命Virtualを使った場合とCD-ROMドライブ(32ビット)から読み込んだ場合では、2秒以上の差が見られた。

計測ソフト	WDAC2B400 Ultra ATA/33	DiamondMax 2160 Ultra ATA/33	Ultrastar 9ES Ultra2 LVD SCSI
WinBench 99 (Disk Access Time)	17.2ミリ秒	18.1ミリ秒	13.3ミリ秒
WinBench 99 (Disk Transfer Rate, Beginning)	13100KB/秒	11600KB/秒	13000KB/秒
WinBench 99 (Disk Transfer Rate, End)	9100KB/秒	7930KB/秒	8030KB/秒
DIABLO (CD革命/Virtual Ver.3.0)	7.27秒	8.03秒	7.21秒

計測環境(CPU: Pentium II 300MHz、メモリー: SDRAM 128MB、OS: Windows 98)



ゲームのCD-ROMを丸ごとハードディスクに転送できる便利なユーティリティ。最新版のVer.3.0は、従来のCD-ROMを入れ替えて使用するソフトにも対応している。価格は1万2,800円

販売先: 世光  
アークシステム  
03-3234-0604



# Play Online MAC館

今月から始まったこのコーナーでは、Macユーザーがネットワークゲームを楽しむために役立つ情報を毎月紹介していく。第1回となる今月は、「UNREAL」だ。Mac版でWindows版プレイヤーと対戦する時の注意点、勝利を収めるためのノウハウを2号連続で紹介する。今後、どんなゲームが登場するかお楽しみに。  
文/吉田信彦

## 第1回

# UNREAL (Part I of II)



## 表記の違いが混乱を招く まずはバージョンをそろえよう

Macゲーマーにとって、PC/AT互換機のゲーマーと対戦できるかどうかは、やはり気になることだろう。結論を言ってしまうと、「UNREAL」ではWindows版とMac版のクロス対戦はできない。ただし、異なるバージョン間の対戦はできない仕様になっているので、両方でバージョンをそろえておくことが必要となる。

ところが、Mac版とWindows版では、バージョン名の付け方に違いがあり、これが事態をややこしくしている。Windows版は2XXというバージョン名になっているのに対し、Mac版は1.X.Xになっているのだ。そのため、一見しただけでは、Mac版のどのバージョンがWindows版のどのバージョンに対応しているのかわからない。そこで、双方のバージョンの対応がどうなっているのか、表1に整理してみた。

表1から分かるように、Mac版のVer.1.0.2β1

表1 UNREAL各バージョンの互換状況

Windows版	互換性	Mac版
216	←→	1.0
217	←→	1.0.1β1
218	×	なし
219	←→	1.0.2β1

※12月1日現在、Windows版Ver.220β1  
近日リリース予定

は、Windows版Ver.219で立ち上げたゲームに参加することはできるが、Ver.216、Ver.217、Ver.218で立ち上げたゲームにはできない。ほかのバージョンでも同様である。また、Mac版同士でも、1.0、1.0.1β1、1.0.2β1間の互換性は無く、それぞれ同じバージョンにそろえないと対戦できないとなっている。なお、Mac版のアップデートパッチは、Mac版への移植を行っているWestlake Interactive社のホームページ (<http://www.westlakeinteractive.com/download.html>) からダウンロードできるようなっている。

CONNECTING (F10 CANCELS):  
UNREAL: //203.8.193.1 /INDEX.UNR

この画面のまま待つと待たされていたら、それはサーバーがトラブルを起こしているか、バージョン間の互換性が合わない。Egoが年が10年を押し越えたとキャンセルしよう。時間と通信負荷の軽減だ

## サーバーの状態が一目で分かるUnreal Finderを活用せよ

Mac版のUNREALは、Windows版から移植されているため、どうしても最新パッチのリリースが遅れがちだ。そのため、Windowsで立ち上げているゲームサーバーがバージョンアップしてしまうと、Mac版では参加できなくなるといふ悲しい現実に立ち向かわなくては行けない。

問題は、接続が失敗したときに、参加できない理由を示すエラーメッセージが出ないことだ。昨日まで無事参加できたサーバーも、バージョンアップされてしまうと、CONNECTINGというメッセージがたまに参加できなくなる。バージョンアップにこちらが気づくまで、延々待たされるといふ悲惨な目に合うのだ。

そこで利用したいのが、製品版に同梱されている「Unreal Finder」というアプリケーションだ。このアプリケーションは、任意のサーバーのバージョン、現在対戦中の人数、その名前、マップ名、対戦ルールなどが接続前に分かる便利なツールだ。

また、IPアドレスの入力の煩雑さも省ける。UNREALから接続する場合は毎回入力する必要があるが、Unreal FinderではIPアドレス

を登録することができる。また、サーバー名をダブルクリックするだけで自動的にUNREALが立ち上がり、参加できるといふ便利なランチャー機能もあるのだ、ぜひ利用しよう。

使い方も非常に簡単で、サーバー一覧から任意のマップを選んでダブルクリックするだけである。ただし、どのサーバーを選んで楽しい対戦ができるわけではない。快適な図像状態で楽しむには、いちばん右の「Resp(ms)」という欄に注目が必要である。

ここに表示されている値は、自分のMacとゲームサーバー間で情報(パケット)が往復するのに要する時間(マイクロ秒)、PING値を表しているのだ。すなわち、数字が小さければ小さいほど、タイムラグが少なく快適な対戦ができるということの意味する。快適に対戦するためのPING値の目安を表2にまとめた。PING値の高いサーバーで、まともに動かないままポコポコにやられることの無いよう、マルチプレイ時の参考にしよう。

3月号では、Mac版でWindows版プレイヤーと互角に戦うための設定や、必要なハードウェアについて説明しよう。



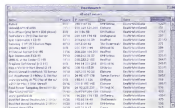
まさに、非現実的なほどに美しいUNREAL。マルチプレイでこの美しい風景を眺めるには、相当良い図像環境が必要だ

表2 PING値とマルチプレイの快適さ

PING値	状態
100未満	シングルプレイと変わらない快適なプレイが楽しめる
100-200	多少ラグはあるものの、快適にプレイ可能
300-400	かなりコマ落ちがある。快適なプレイは難しい
500以上	まったく対応に追いつかない。ほかのサーバーを探す



リスト中央の1行にgomerovという欄があるが、これがサーバーのバージョン情報だ。この欄では1.0と書かれているので、Ver.219であることが分かる



サーバー一覧には、左からサーバー名、対戦中の人数/参加できる人数、IPアドレス、マップ名、対戦ルール、PING値が表示されている

UNREALでWindows版と対戦するためのガイド

今号からのTECHNICAL EDGEは、新製品を実際に使用してみたレビュー形式でお届けする。最初の製品は、1999年春に発売されるフォースフィードバック対応のゲームコントローラー2機種だ。レーシングゲームにはまっているゲーマーは、要注目の製品だ。 文/角田一美

新製品レビュー

**USB接続とフォースフィードバックに対応した  
WingMan Formula Force  
WingMan Force**

実車に近い走行感を体感できる  
ステアリングホイール

マウスやジョイスティックの専門メーカーロジクールから、フォースフィードバック機能を備えたステアリングホイール「WingMan Formula Force」が発売された。このWingMan Formula Forceは、キー割り当てが自由に行える四つのボタンと、シフトチェンジに便利な二つのパドルシフターを装備している。アクセル/ブレーキ用のペダルもセットになっており、レーシングゲームファンには見逃せないコントローラーだ。

ホイールのグリップ部をコーティングしているラバーの手触りは、実際のレーシングタイプのステアリングの感触にかなり近い。フォースフィードバックがかからない状態でも、ハンドル操作には一定の重さがあり、これだけでもじゅうぶんリアリティを感じる。

製品に添付するレーシングガイド「F1 RACING SIMULATION」をプレイしたみたが、ゲーム中の操作性はなかなか良好だ。フォースフィードバックがかかった状態で、同軸ハンドルに反応して力がかかるが、この力感でも自然で、操作をしていて違和感がない。さらに、コーナーでステアリングを切り込んだ時に、裏方の振動伝送が実車に近い。これに高度感で表わ(左右)したようなハンドルを修正する感覚が、スピードに乗って走り切っている気分によってくる。駆動パターンのがややましいのが気になるもの、コーナープログに乗り遅れがあり、ドリフトに転換が落ちた時に促ってくるハンドルの動作は、ゲームのアリシアを高くつくる。

歌をいえば、クラッシュ時のキックバックが軽すぎる点、車速に対応してステアリングの重さが変化しない点などは、プレイ中に不満を感じた。ただし、これはゲームプログラムの設計の問題であろう。逆にいうと、プログラム側の対応次第ではこのような動きも実現可能ということだ。

セットのペダルは、フォースフィードバック機能を持っていない。それにしても、ペダルは軽すぎる。いかにも「おもちゃ」といった感じは否めない。アクセルペダルは、軽く踏み込んだつもりでも、いきなりトップスピードになってしまう。ステアリング舵の出来が非常によいだけに、残念だ。

## ケーブル駆動方式の フォースフィードバックジョイスティック

ステアリングホイールと併せて提案された「Wingman Force」も、同じフォースフィードバックに対応したジョイスティック。開発者は、同社の「Wingman Extreme Digital」にフォースフィードバック機能を搭載したもので、Immersion社の「Force 2.0 API」に対応している。8方向パッド、スイッチ、スロットルコントロール、および九つのプログラマブルボタンを持つ。グリップ部分従来のWingmanシリーズから保持したフォット感度低減の形状を採用。全体に丸みを帯びた作りで、筐体の幅が約40cmとかなり大きいが、に、デラックストップのスペースには十分に収まるに必要に必要に。

フォースフィードバック機能については、ほかの製品が採用しているギア駆動ではなく、ケーブル駆動のシステムを採用している。これにより、従来のダイナミックな振動に加え、エンジンの振動など、微細な動きが再現可能で、最大1ポンド(0.45kg)のフォースを発生させる。

フォースフィードバックに対応したシューティングゲーム「インカミグ」で実際に使ってみたところ、自機からミサイルを打つ際の、細かく響く振動がリアルだ。特に、敵機から攻撃を受けた時の衝撃は強烈で、かなりインパクトが強い。反面、建造物との衝突や落下時の衝撃はそれほどでもなく、ゲーム画面やサウンドから感じる迫力とのギャップがあった。ただし、これもゲームプログラム側の対応の期間である。

### WingMan Formula Force



ステアリングホイールとペダルのセットで、価格は3万円

## WingMan Force



USBとシリアルポートのどちらにも接続可能で、価格は3万円

フォースフィードバック機能搭載ジョイスティック  
 と言えば、マイクロソフトの「SideWinder Force  
 Feedback Pro」が定番だ。好みの問題ではある  
 が、微細な振動まで伝える臨場感、という点では  
 WingMan Forceの方が上だ。

今回紹介した二つのゲームコントローラーは、フォースフィードバック機能を持たない製品と比較すると、その臨場感には比較にならないほど素晴らしい。ビジュアルやサウンドの素晴らしい向上に加えて、「フォース」の要素が加わったことで、ゲームプレイ全体のリアリティは大幅に高まった。フォースフィードバック機能搭載デバイスをもっと試したことはない人には、是非体験してほしい。一度手にしたら絶対に手放さないほど、魅力がある。



ゲームコントローラのプロパティにあるテストプログラムは、是非試してほしい。ここで体感できる振動が驚きリアルといってしまうだろう。

製造情報

WinMan Formula Forceの追加ソフト:

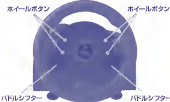
- MOTORHEAD
- F1 RACING SIMULATION

WinMan Forceの追加ソフト:

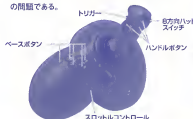
- REDLINE RACER
- WARBIRDS 2.01
- Freespace THE GREAT WAR

出版時期 1999年春ごろ

問い合わせ先 ロジカル TEL.03-5350-6490



ハンドル中央にある四つのボタンは、クラクションや計器の表示切り替えなどに割り当てるのがよいだろう



本体中央にあるベースボタンは、フライトシミュレーションのヘッドアップディスプレイの切り替えやフラップの上げ下げに使える。

パソコンを自作するユーザーが多い雑誌の読者には是非とも紹介したいのが、このマザーボードだ。膨大なマシンリソースを食うゲームマシンにとって、拡張性は最優先の条件だ。このマザーボードは、クロックアップによるパフォーマンスの向上、多くのPCIスロットを使った機能の拡張など、ヘビーゲーマー垂涎の製品といえる。クロックアップを試した結果も掲載しているため、自作時の参考にしたい。

## ベースクロック150MHzが設定可能な驚異のマザーボード FW-6400GXR/150/WS

### 9種類のベースクロックが設定可能な世界最速のマザーボード

今回取り上げたフリーウェイの「FW-6400GXR/150/WS」は、単なるSlot1対応マザーボードではない。チップセットにIntel 440GXを採用し、Pentium II Xeonプロセッサが搭載可能なSlot2も装備している。そして、このマザーボードの最大の特徴として、ベースクロックが最大150MHzまで設定できることが挙げられる。

設定可能なベースクロックは、66MHzから150MHzまで9通りだが、124MHzと133MHzでは、PCIのクロックを1/3と1/4に設定可能、140MHzと150MHzではPCIクロックが強制的に1/4に落ちる。このPCIクロックの設定のおかげで、ビデオカードやSCSIカードといったPCIカードの動作が安定し、安心して100MHz以上の設定にチャレンジできる。配慮されている。そのほか、Pentium IIやCeleronの倍率設定プロトタイプを外す機能を持っているため、Celeron 300MHzを使って124MHzX3(372MHz)といったユニークな設定が可能だ。

今回テストした製品では、BIOSでI/O電圧の変更が可能だが、クロックアップの際に致すコア電圧の変更ができないのが残念だ。近々登場するバージョンアップ版では、コア電圧の変更にも対応するようだ。

### 簡単にクロックアップが試せる親切設計が魅力

今回はこのマザーボードに、Celeron 300MHzとPentium II 400MHzの二つを搭載して、オーバークロック設定によるパフォーマンスを試す。

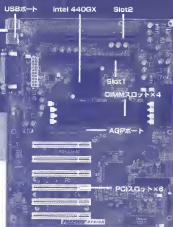
つた。CPUはどちらでもリテール版を使い、ハードディスクはUltra ATA/33対応ドライブ、メモリーはPCI100対応SDRAM 128MB(CL2)を使用し、ビデオカードはクロックを落とせるP3i版を使った。BIOSによる、クロックと倍率設定は非常に簡単で、マニュアルを読む必要はない。

テストの結果は下表のとおりで、今回使用したパーツの組み合わせでは、外部クロック124MHzが上限となり、残念ながら140MHzや150MHzといった設定でのテストはできなかった。テストには、特別なファンやクーラーを使ったり、I/O電圧の変更などを行っていないが、一般ユーザーがクロックアップを試みる場合も、今回のテストで試したクロック設定以上にしないほうが無難だ。オーバークロック設定でCPU、メモリー、マザーボードに致命的なダメージを与える結果にもなる。メーカーは補償してくれない。

また、Celeron 300MHzでたまに504MHzの動作に成功したが、どのロットでも500MHz以上の動作が可能なのはなく、450MHz前後でも動作しないケースもある。Pentium II 400MHzを使って448MHzで動作させた時は、相当な発熱量であったので、リテール版のクーラーだけで、長時間動作させるのは避けたほうがよさそうだ。

### 6本のPCIスロットとAGPでマルチモニター環境にも最適

マザーボードの拡張性についても触れておこう。6本のPCIスロットと4本のDIMMスロットを装備しているため、やや大きめのATXフォームだが、標準的なミニタワーのケースにびたり収まる。そのほかに、USBポート、Ultra ATA/33、Wake On



ベースクロックを124MHz以上に設定するとシステムが不安定になる。異常なクロックアップは、CPUや外部周辺回路を過熱する危険性を持った。じょうぶなままでは無い。なお、外部クロック124MHzと133MHzの調整で、PCIのクロックを1/4に設定している。

LAN、ソフトウェアパワーオフ機能などをサポートしており、最新マザーボードのトレンドはしっかり押さえている。温度計測用のサーミスタが付属しているほか、自己診断ソフトも添付されている。基板の色が赤いだけでなく、板上の部品配置や構成がよく考えられており、自作しやすい、しっかりした造りのフランク上のマザーボードだ。

Xeonプロセッサに対応したSlot2対応マザーボードとなれば、サーバーにも使えるハイエンド向けということになるが、むしろPentium IIのオーバークロック向けマザーボードとして評価されるだろう。最近の自作マシン用マザーボードの売れ行きは、明らかにオーバークロック設定機能の有無が影響している。オーバークロック用マザーボードとしては、依然としてAbit社の「BH-6」の人氣が高いが、FW-6400GXR/150/WSは3万7,800円という価格から見ても、BH-6あたりのライバルではない。それ以上のグレードを求めるユーザーや高クロックへのチャレンジを求めるユーザーにお勧めしたい。

製品価格

価格 3万7,800円

問い合わせ先 ユーザーサポート 電話 03-3286-1066

### ■クロックアップとベンチマークテストの結果

#### Celeron 300MHz

外部クロック×倍率	動作クロック	WinBench 95 Processor Tests 32Bit	Routing Point	QUAKE II Timedemo Default OpenGLモード	補足事項
66MHz×4.5	300MHz	614	1590	31.1fps	
100MHz×3	300MHz	696	1600	33.0fps	
106MHz×3	315MHz	735	1680	34.2fps	
112MHz×3	336MHz	779	1780	35.5fps	
124MHz×3	372MHz	865	1880	34.1fps	
133MHz×3	399MHz	—	—	—	マシニング不能
100MHz×4.5	450MHz	910	2400	34.8fps	
106MHz×4.5	472MHz	945	2500	35.5fps	
124MHz×4.5	495MHz	計算中に停止	計算中に停止	35.1fps	WinBench 95計測中にバグアップ
112MHz×4.5	504MHz	1030	2680	36.4fps	テスト中に異常にバグアップ
124MHz×4.5	556MHz	—	—	—	マシニング不能

#### Pentium II 400MHz

外部クロック×倍率	動作クロック	WinBench 95 Processor Tests 32Bit	Routing Point	QUAKE II Timedemo Default OpenGLモード	補足事項
100MHz×4.4	440MHz	968	2040	34.1fps	
105MHz×4.4	462MHz	1030	2140	34.9fps	
112MHz×4.4	492MHz	1100	2280	35.8fps	
124MHz×4.4	496MHz	—	—	—	Windows 98で起動せず

テスト環境 (メモリー: 80RAM 128MB、ビデオカード: Viper V330、HDD: W0AC131000、OS: Windows 98)

QUAKE II Timedemoは、640×480ドットで計測

## 最新デバイスドライバ情報

11月6日から12月3日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。カーノプスのPWR128シリーズ、ZXR128シリーズの最新ドライバは、雑誌12月号の特集で紹介したマルチモニター対応ドライバだ。DirectX 6への対応も行われているため、ゲーム環境の向上も期待できそうだ。

### ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
アイ・オー・データ機器	GA-P18C、GA-P18H、PCI(サポートソフトウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.10	12月2日
URL	<a href="http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gp2.htm">http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gp2.htm</a>			
アイ・オー・データ機器	GA-V0816シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows 95/98	Ver 1.10A	11月20日
URL	<a href="http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm">http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm</a>			
アイ・オー・データ機器	GA-V0816シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows NT 4.0	Ver 1.10A	11月20日
URL	<a href="http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm">http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm</a>			
アイ・オー・データ機器	GA-V0816シリーズMiniGLインストーラー	Windows 95/98	Ver 1.48	12月1日
URL	<a href="http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm">http://www.iodata.co.jp/lb/graphics/gv0816.htm</a>			
カーネプス	Power Window NX/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/nx4vc.htm">http://www.conopus.co.jp/download/nx4vc.htm</a>			
カーネプス	PWR128A GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128a.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128a.htm</a>			
カーネプス	PWR128A GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128a.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128a.htm</a>			
カーネプス	PWR128P GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm</a>			
カーネプス	PWR128P GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm</a>			
カーネプス	PWR128P(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm</a>			
カーネプス	PWR128P/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm">http://www.conopus.co.jp/download/pwr128p.htm</a>			
カーネプス	ZXR128A GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/zxr128a.htm">http://www.conopus.co.jp/download/zxr128a.htm</a>			
カーネプス	ZXR128P GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL	<a href="http://www.conopus.co.jp/download/zxr128p.htm">http://www.conopus.co.jp/download/zxr128p.htm</a>			
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows NT 4.0	Rev 1.05	11月25日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows 95/98	Ver 1.06	11月18日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			
ダイヤモンド・マルチメディアシステムズ	Monster3D II	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0205	12月1日
URL	<a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm">http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm</a>			
ダイヤモンド・マルチメディアシステムズ	Monster Fusion 2100	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0211	11月30日
URL	<a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html">http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html</a>			
メルコ	Wi-PPS(PC/AT互換機用)	Windows NT 4.0	Ver 1.30	12月3日
URL	<a href="http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WiPPSATN4">http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WiPPSATN4</a>			
メルコ	Wi-PPS(PC-9821用)	Windows NT 4.0	Ver 1.30	12月3日
URL	<a href="http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WiPPSPCN4">http://www.melcoinc.co.jp/qa/multi_v.html#WiPPSPCN4</a>			
Matrox Graphics社	Millennium G200	Windows 95/98	Ver 4.50(Beta2)	11月26日
URL	<a href="http://www.matrox.com/vm/sgweb/drivers/latest_drivers/ftp_mllg2_w95.htm">http://www.matrox.com/vm/sgweb/drivers/latest_drivers/ftp_mllg2_w95.htm</a>			
Matrox Graphics社	Mystique G200	Windows 95/98	Ver 4.50(Beta2)	11月26日
URL	<a href="http://www.matrox.com/vm/sgweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystic2_w95.htm">http://www.matrox.com/vm/sgweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystic2_w95.htm</a>			

### サウンドカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI128 for OS/2/V	Windows 95/98	Ver 4.05.1205	11月26日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			
クリエイティブメディア	Creative ENSONIQ AudioPCI/AudioPCI64	Windows NT 4.0	Ver 4.10.16	11月22日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI64 for DOS/V	Windows 95/98	Ver 4.05.1051	11月21日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			
クリエイティブメディア	Sound Blaster 16/32/AWE32/AWE64 Gold for OS/2/V	Windows 95/98	Rev 16	11月21日
URL	<a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm</a>			

### ダイヤルアップモデム、ターミナルアダプター

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
ヤマハ	RTA50i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.02.19	11月24日
URL	<a href="http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary">http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary</a>			
ヤマハ	RT80i/100i/102i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.00.31	11月8日
URL	<a href="http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary">http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary</a>			
ヤマハ	RT100i/102i/103i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.01.11	12月3日
URL	<a href="http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary">http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary</a>			
マイクロ電子研究	NetGenesis4(最新ファームウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.104	11月27日
URL	<a href="http://www.mel.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm#Ver 2.104">http://www.mel.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm#Ver 2.104</a>			
マイクロ電子研究	NetGenesis4(セットアップユーティリティ)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.04	11月9日
URL	<a href="http://www.mel.co.jp/support/nwg4/nwg4set.htm">http://www.mel.co.jp/support/nwg4/nwg4set.htm</a>			

# BACK STREET, USA

## 鹿撃ちゲーム、DEER HUNTERがメジャーになるまで

現アメリカ副大統領のアル・ゴア氏がインターネットハイウエー構想を公表してから久しいが、その構想には日本からでは見えてこない風景が広がる……。そんな風情でこのコーナーを始めるつもりだったが、パソコンやインターネット市場という視点から考えると、われわれゲームこそが裏街道に属する“少数派の巨人”にすぎないのかもしれない。いきなり逆説的結論に達してしまっただけ、今回はわれわれにはとうてい理解できない鹿撃ちゲームの真実に迫ってみた。

文/奥谷海人

### 検証① 1998年度ナンバーワンのヒット作

だがなんと言おうと、今年いかにの売り上げを記録したゲームは「DEER HUNTER」である。発売後1年余りの現時点(1998年12月)で、総販売数が100万本以上<sup>※1</sup>だ。同時期に発売されたコアゲーマー向けのゲームでは、「QUAKE I」<sup>※2</sup>と「STARCRAFT」<sup>※3</sup>がそろって肩を並べるくらいである。発売元のWizardWorks社(GT Interactive社系列)だけでも、「DEER HUNTER'S EXTENDED SEASON」「DEER HUNTER'S COMPANION」の2作のアドオンソフトと、「ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER」「BIRD HUNTER WATERFOWL EDITION」「SPORTING CRAY」<sup>※4</sup>と2匹目のどじょうを狙った多数のゲームを市場に送り込み、大きな成果を生んでいる。1998年10月に発売された「DEER HUNTER II」は初週出荷で50万本に達し、本誌今月号のランキング(p.045参照)でも、すでに1位に躍り出ている。DEER HUNTER自体もまだトップ15にランクしている。この好調な売り上げの秘密はいったい何なのであろうか?

### 検証③ 切り詰められたゲーム開発費

DEER HUNTER制作当時、開発元のSunstorm Interactive社の従業員は2名だった。アルバイトの大学生を含めても、たったの3人という少数精鋭部隊である。このゲームに費やした開発費用は、なんと今どき、7万5,000ドル(900万円)程度<sup>※5</sup>で、企画段階を含めても、3ヵ月というスピードで仕上げられている。単純計算で2000万ドル(24億円)の売上があったことになり、たかが20ドル程度のゲームとはいえ、そのコストパフォーマンスの高さには驚かされる。しかも、その後1年で、先に挙げた類似ゲームを作り上げているのだ。

初めてこのゲームを知った時は、「よほどのハンティングマニアが作ったんだな」と筆者は考えていたが、このゲームを企画したジェームス・ボア氏は、制作前にはハンティングに何の興味も持てなかったという。確信的に世に送り出されたゲームなのである。

### 検証② バリュースoft市場を開拓

DEER HUNTERが売れた理由は偶落ではない。WizardWorks社は、1996年に発足して以来、初期発売価格で19.99ドルという“バリュースoft”という分野を形成。また一方では、大手の巨大チェーンストアWALMART<sup>※6</sup>と組んで新しいマーケットの発掘に成功している。つまり、ターゲットとなっているのが、19.99ドルという安い価格設定に魅せられて衝動買いをする、週末に家族サービスでいいやいや買い物に付き合われている中年のおっちゃんたちなのだ。

もとと家庭にパソコンが完全に普及しているアメリカでは、一般ユーザー層の比率が驚くほど高い。管理職でコンピュータが使えない人など物笑いの種にされるだろうし、学生でも教授や先生からフロッピーでの論文や宿題の提出を強要されることも多い。心臓ゲームが好きではないというパソコンユーザーにとって、DEER HUNTERが“息つけるエンターテインメント”となり得たということを考慮しなければ、なぜ「MYST」<sup>※7</sup>が発売から5年たった今でもトップチャートに君臨し続けているのかを理解することはできないだろう。“ゲーマー向けに作られたゲームではない”というところにDEER HUNTERの持ち味があるのだ。



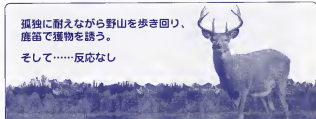
DEER HUNTERの画面。ビデオ取り込み機能は対戦相手にも見えた目の奥に隠し、狙いを調整されるゲームプレイが受けたのかもしれないが、せめてフォースフィードバックに対応してほしいのにと思っている筆者だけだろうか?



DEER HUNTER IIのパッケージ。少し豪華になったように見えるが、中身は従前のCD-ROMと26ページ分のマニュアル。そしてレジスチレーションのバグと広告込み。価格も前作より少し値上げされているのだ。

孤独に耐えながら野山を歩き回り、  
鹿笛で獲物を誘う。

そして……反応なし



※1 1998年10月5日に出されたWizardWorks社のプレスリリースより  
※2 日本ではダイエーのようなもの(ホームページ: <http://www.wal-mart.com/>)

※3 1998年に発売。いまだに売られているグラフィックアドベンチャーゲーム。アメリカではこの特設セールスを(東洋の)富士通と野山で見る。  
※4 1月126万円計算



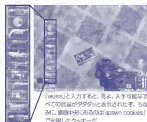
## SiN

メーカー:P&amp;A

## 兵器出現コマンド公開 完全武装で突入せよ

派手な銃火器をバンバン撃てる「SiN」。だけど、その快感は、ステージが喜んで火力の大きい武器が手に入ってからのこと。ちょっと待て、俺たちは戦いのプロ組織だ。なのに、なんでもわざとMagnum一つで突入しなきゃいけないの?

そんな疑問が浮かんだら、さっそくこのコマンドを試してみよう。まずは、プレイ中に「半角/全角」キー(英語キーボードの場合はチルダキー)を押してコンソール画面を表示させる。続いて「spawn heligun」と入力すれば、なんとヘリに備え付けの機関銃が空から落ちてきて使えるようになる。さらに「wuss」とタイプしよう。ほら、画面にスラリと武器が並ぶ。弾薬も無限にある。これなら、火薬のおいをブンブンさせながら、思う存分戦えるだろう。



「wuss」と入力すると、ええ、入手可能なすべての武器がグラフィック上表示されます。ちなみに、画面中央にあるのが「spawn cookies」で生成したクッキーだ。



「spawn heligun」で入手した機関銃を撃つ。このゲームは、ヘリコプターの機銃が落ちてくることがある。あまのり能力に、敵の体は飛び着ってしまうのだ。うげ。

## SiNのチートコマンド一覧

supertuzz	無敵モード
wuss	すべての武器を手入
health 999	体力が999になる
wallflower	敵が攻撃してこなくなる
nocollision	壁をすり抜けモード
	敵はこちらに気づかない
wallflower	敵がこちらに気づかなくなる
spawn (武器名)	入力した武器が出現
spawn heligun	ヘリの機関銃が出現
spawn reactiveshield	無敵アイテム、 ReactiveShieldが出現
spawn rockets	Rocket Launcherの弾が出現
spawn coin	coinが出現
spawn health	health packが出現
spawn cookies	クッキーの箱が出現
spawn laneflare	レンズフレアが目の前に現れる

# いかに野郎 EHEAT COMMANDER

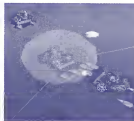
## STRATSPHERE

メーカー:Ripcord Games社

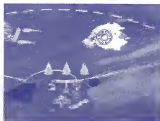
## 浮遊遊を包む青い光 バリアーコマンド発見

砲撃戦よりも、体当たり戦が気持ちいい「STRATSPHERE」は、WallやSpikeの無いところに突っ込まれると、要さがボロボロと崩れてしまうのが泣き所。そこでお勧めしたいのがこの技だ。リターンキーをたたいてチャットモードに入り、「@ARMORED BLUE」とタイプする。攻撃を受けた瞬間、青いドーム状のシールドが岩全体を包み、あらゆるダメージから守られる。こちらからの攻撃は可能だ。ただし、一定時間が過ぎると消えてしまうので気をつけよう。

攻撃用のチートコマンドのお勧めは「@NO ONE CAN TOUCH ME」だ。初期の武器でも、敵の搭載ユニットを一撃で破壊する威力がある。その反面、エネルギーチャージが必要なせいか、連射が効かなくなってしまう。敵が接近しているときは、確実に当たらないと思われ反撃を受けるぞ。



青い光が「@ARMORED BLUE」だ。これで敵からの攻撃を防ぐ。バリアが切れるまでに3.4秒は保たれるぞ。



こちらは「@NO ONE CAN TOUCH ME」で火力を上げてみたところ。高弾速と大きなダメージが出る。

## STRATSPHEREのチートコマンド一覧

@ARMORED BLUE	バリアーモード
@NO ONE CAN TOUCH ME	スーパーキャノンモード
@MISTER FREEZE SAYS STOP	コンピュータ戦艦船が 止まったままになる
@SHOW ME THE RESOURCE	全資源が5万増える
@GIVE ME THE ROCK	Rockが5万増える
@MORE ORE FOR LESS	Oreが5万増える
@MORE GREEN FOR ME	Crystalが5万増える
@TALL TOWERS	要さいゆ中央の司令塔がちょっと伸びる
@TECHNO FREAKS	Tech Levelが上がる
@I GOTTA SEE MORE	レーダーの広範囲表示
@GIVE ME A CLOSEUP	レーダーの拡大表示
@WEASEL WEASEL WEASEL	勝利してミッション終了
@I WANT TO LOSE NOW	敗北してミッション終了
@BAM BAM BAM	一度に数発の射撃
@WHOOSH BY THEM ALL	高速に移動できる

## CENTIPEDE

メーカー: Hasbro Interactive社

## シューティング慣れない人にお勧めの超スローモード

ニョロニョロ動くムカデを撃ちまくる「CENTIPEDE」には、ゲームのスピードを遅くするコマンドがある。やり方は、使いたいコマンドをタイプしてEnterキーを押すだけだ。簡単でしょ。

スローモードは4段階あって、「slow」「sloww」「slowww」「slowwww」と、いかにも遅そうだ。wが多いほどスピードは遅くなっていく。ちなみに、最も遅い「slowwww」では、ムカデが1秒ずつコマ送りになってしまうのだ。

さて、次からのチートは危険だった。操作が難しかったりするので、「wimp」で無敵になってから試してほしい。まずは、景気良くムカデをババン出現させる技「pede」。このコマンドを入力するたびにムカデが増える。しかも、増える場所は自機の真横だ。無敵じゃないとすぐにやられちゃう。

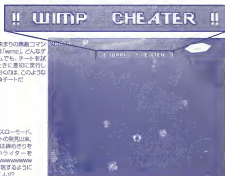
次に、地面を埋め尽くすムカデに追い落とされてしまったり、上空から爆弾を落としてくるハエをどうしてもやっつけたい人へ贈る「fly」。通常は地面すれすれのところしか飛べないが、なんと、自分もハエのように空を飛び、自由に動けるようになる。試しにハエを追いかけ撃てたら撃てたら撃てました。気をつけてほしいのは、「fly」のときは操作が変なことになる。矢印キーで進行方向を決め、Aキーが前進、Bキーが後退となる。また、視点はプレイヤービューに固定だ。さあ、ファンタジックな箱庭ワールドを制するのだっ。

## CENTIPEDEのチートコマンド一覧

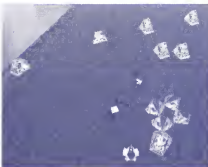
wimp	無敵モード
gotalife	ライフが無限(?)になる
pede	入力するごとにムカデが増える
fly	flyモードのオン/オフ
robot	自動操縦。勝手に動いてくれる
slow	ゲームスピードが少し遅くなる
sloww	もっと遅くなる
slowww	かなり遅くなる
slowwww	とても遅くなる
normal	普通速の速度に戻る
close	「ママが来た」コマンド。一瞬にしてゲームを中止し、Windowsのデスクトップに戻る。



沢山多めの無敵コマンド「wimp」。どんなゲームでも、チートを使わずに意図的に実行してくれるのは、このように優秀チートだ。



これら超スローモード、このゲームの発売以来、編集部では頻りに使われてきた。ライターの「slowwww」や「slowwww」などと表現するように、なっちゃうらしい。



「pede」でムカデを量産してみた。最初はバコバコになってしまうので、気を配って戦わないとムカデに囲まれて動かなくなってしまうぞ。



ハエの羽の代わりに「fly」で飛び回って、カッパの川や世界名産の、飛んでいると景色も楽しめる。さあ、ハエを撃てよう。



# GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/中島 渉



マイクロソフトの「Combat Flight Simulator」で質問です。インターネット上で配布されている追加機体データで遊びたいのですが、導入の仕方が分かりません。ダウンロードはしたのですが、この後はどうすればいいのでしょうか？

(石川 崇・倉持 健)

FS95以前のデータをFS98用に交換するFlight Shop Converter 98。操作は非常に簡単で、変換したいデータを指定するだけでOKだ。FS98を持っている場合は、ぜひ使ってみよう



マイクロソフトのFlight Simulatorシリーズは、オリジナルの機体のほかに、ユーザーが作成した機体データや地形データを導入して遊べることが魅力の一つです。

現在、インターネット上でたくさんの機体データが配布されていますが、「Combat Flight Simulator」(以下、CFS)にそのまま導入できるものと、そうでないものがあります。

CFSは、「Flight Simulator 98」(以下、FS98)とデータの互換性を持っていますので、FS98用とCFS用の機体データを利用できます。その場合は、所望してきたフォルダを、ゲームフォルダの下にある「AIRCRAFT」というフォルダにコピーすれば、使えるようになります。一方、「Flight Simulator 95」(以下、FS95)以前のデータには互換性がありません。



追加機体の三菱製戦闘機でヨーロッパの空を飛ぶ。追加データの導入方法をマスターすれば、無限の機体であらゆる空戦を楽しむことができます

どのタイトルに対応しているかは、たいていホームページに書かれています。また、機体データの中に「AIRCRAFT.CFG」というファイルがあれば、FS98に対応したデータだと分かります。

なお、FS95以前の機体データをCFSで利用したい場合は、FS98用に交換しなくてはなりません。「Flight Shop Converter 98」という変換用のツールがマイクロソフト(アメリカ)のホームページで配布されていますが、11月末現在、FS98専用となっています。CFSでは使えませんが、今後、パッチや新たなツールで可能になることはじゅうぶん考えられます。

なお、これらの機体データを使っているプレイは、マイクロソフトのサポート外となっているので、個人の責任によって行ってください。



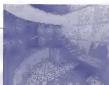
「QUAKE II」のマルチプレイで、デスマッチのマップが読めず、対戦に参加できません。どうすればいいのでしょうか？ (兵庫県・宮本和彦)

これにはいくつかの問題が考えられます。

一つには、「QUAKE II」を購入後、パッチを当てていない場合です。この場合には、最新のパッチを導入することで問題は解決するでしょう。また、デスマッチマップはVer.3.12のパッチで追加されたので、それ以前のパッチしか当てていないときは、オリジナルのマップを使用することができないのです。

現在、Ver.3.20が最新のパッチです。このフルパッチを導入することで、この問題は解決します。また、マルチプレイでのゲームスピードの改善や、

デスマッチ用の公式マップには、02QM1～08の8枚のほかに、Ver.3.15で追加された「match1」がある



modelと呼ばれるキャラクターデータの利用など、追加される機能も多くあります。このため、常に最新のバージョンをチェックしておきましょう。ちなみに、Ver.3.20はVer.3.19のサーバーでも接続できますが、そのほかの場合、同じバージョンでないと各サーバーへの接続ができません。

次に、最新パッチを当てているにも関わらず、マップが読めない場合です。この場合は、正しい



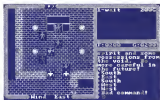
メニュー画面の「MULTIPLAYER」→「Player Setup」→「Download Options」で自動ダウンロードのオン/オフが任意に設定できる

最新パッチVer.3.20のダウンロードサイト  
ftp://ftp.idsoftware.com/volstuff/quake2/beta/q2-3.20-x86-full.exe

フォルダにマップファイルが存在しないと考えられます。QUAKE IIのゲームフォルダ(YBASEQ2)の下にマップファイルを格納するフォルダ(Ymap)があります。この場所にデスマッチ用のマップファイル(拡張子.bsp)をコピーすればマップを読み込めるはずです。

また、サーバーが使用しているマップファイルを宮本さんが持っており、かつ自動ダウンロードがオフになっている場合もあります。Player Setup

「ULTIMA COLLECTION」には、ULTIMAシリーズの前身とも言える「AKALABETH」からULTIMA Ⅶ: PAGANまで10作品が収録されている



「ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR」本作からシリーズに追加された「Virtue」の概念など、UOの世界には、ULTIMAの世界観が有所にちりばめられている

**ULTIMA ONLINE(以下、UO)からULTIMAの世界に入ったのですが、今までのストーリーや世界観、UOの位置付けが良く分かりません。(東京都・梁山阿達)**

**A** ULTIMAシリーズは、全9作にも及ぶ長編RPGです。現在、第8作目となる「ULTIMA Ⅶ: PAGAN」までがリリースされており、1999年初頭にはシリーズ完結編となる「ULTIMA X: ASCENSION」が予定されています。

UOは、シリーズナンバーが付けられていません。これは、世界マップや、Virtue(徳)の概念などの世界観がちりばめられているものの、ULTIMAシリーズに属していないことを示しています。ULTIMAの生みの親であるRichard Garriot氏は、ロールプレイングには2通りのものがあると語っています。その一つがシリーズとなっている「主人公型」、もう一つがUOのような「社会生活型」です。前者がシングルプレイを前提としてシリーズナンバーを付けられたもので、マルチプレイを前提としているUOはULTIMAシリーズとは一線を画した位置づけとなっているのです。

さて、シリーズのストーリーですが、I〜Ⅲは1人の勇者が巨大な悪Mondainに立ち向かうというシナリオでした。Ⅳでは、数人の勇者のパーティーがAvatarになるまでの過程を描いています。しかし、ⅤではAvatarになった勇者たちに新たな敵Shadow Lordsが立ちふさがったのです。これを倒すことに成功したAvatarらは、Ⅵ以降で、場所、時間を超越してさまざまな悪と戦っていくのです。これが、ULTIMAシリーズの大まかなストーリーです。発売済みのシリーズのすべてを収録した「ULTIMA COLLECTION」が発売されているので、興味を持っている人はプレイするのもよいでしょう。

また、外伝的な要素を持つ「ULTIMA UNDER WORLD」も2作リリースされています。

**「The Rise of Rome」や「GROUND ZERO」など、このころアドオンが盛んに出てきます。今後、ほかにどんなものが発売されるのでしょうか? (神奈川県・市川慎一)**

**A** 1998年には、大作と呼ばれているゲームの続編や、アドオンが数多くリリースされました。今後もその流れは続くと思われ、またリリースが予定されています。

まず、「QUAKE II」では、西部劇の題材としてよく使われる中世アメリカの時代をモチーフした「WANTED! WESTERN PACK FOR QUAKE II」が1999年初頭にP&Aからリリース予定です。

また、剣と魔法の世界を舞台としたアドオン「DAWN OF DARKNESS」が、アメリカで年末に発売されるようです。QUAKE IIはアドオンが数多くリリースされるタイトルですので、今後に期待が持てます。

次に、「STARCRAFT」は、近々発売される「BROOD WAR」のほかに、Brizzard Entertainment社公認のものが1本、非公認のものが1、2本発売されているようです。

1999年春に発売が予定されているSTARCRAFTのアドオン「BROOD WAR」数種のユニットが追加された期待のタイトルだ



また、「BALDUR'S GATE」では、タイトルは未定ですが、追加シナリオのリリースがアナウンスされています。その内容によると、2、3ヵ月以内の割合で追加シナリオがリリースされることになるそうです。

ほかにも「UNREAL」には「BRUTALITY」、 「HALF-LIFE」では「TEAM Fortress」というアドオンが予定されています。基本的にアドオンは、シングルプレイを楽しむ目的で作られています。マルチプレイにも反映されるものを期待したいところです。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

# ネットワーキングゲーム体験版の使い方

## ROOT

- BLOOD II BLOOD II: THE CHOSEN
- DELTA FORCE DELTA FORCE
- DEMONSTAR DEMONSTAR
- DESCENT3 DESCENT3ムービー
- DOMINANT SPECIES DOMINANT SPECIES
- F-16 MULTIROLE FIGHTER F-16 MULTIROLE FIGHTER
- GIANTS GIANTS:CITIZEN KABUTOムービー
- GRAND PRIX LEGENDS GRAND PRIX LEGENDS
- GRAND TOURING GRAND TOURING
- HEAVY GEAR II HEAVY GEAR II
- JONG インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」クライアントソフト
- KLINGON HONOR GUARD STARTRек THE NEXT GENERATION:KLINGON HONOR GUARD
- KNIGHTS AND MERCHANTS KNIGHTS AND MERCHANTS
- MAD TRAX MAD TRAX
- MAH-JANG インターネット ジャン荘「東風荘」クライアントソフト
- ODN ODN接続サインアップキット
- PGL PGL QUAKE II 決勝大会デモ
- PLANESCAPE PLANESCAPE TORMENTムービー
- POPULOUS ポピュラス ザビギニング
- RATTYCOON2 RAILROAD TYCOON II
- ROBO RUMBLE ROBO RUMBLE
- SIN SIN、製品版SIN/パッチVer.1.01
- SNOW WAVE AVALANCHE SNOW WAVE AVALANCHE
- TRESPASSER TRESPASSER
- VIPER RACING VIPER RACING
- VR BASEBALL 2000 VR BASEBALL 2000
- WARGASM WARGASM

※ロジックファイル名を使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

## CD-ROM利用上の注意

## 対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されている場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがああります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC-AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の対応についてはソフトメーカー、システムソフトウェアの(バージョンアップ)についてはハードメーカーにお問い合わせください。

## 動作環境について

収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストール時や動作時のエラーは発生する場合があります。また、このプログラムの動作が正常に実行されるための動作環境が異なります。動作環境で動作が正常に実行されます。ご自身の環境において実行してください。

## READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず一度は読んでおいてください。

## 著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了解を得ずに、いかなる方法においても複製、複製、複製することは禁止されています。

## DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起るものもある場合があります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかはわからない場合は、インストール前に各ソフトメーカーへお問い合わせください。

## サポートについて

収録ソフトはすべて体験版またはシェアウェアのため、サポートは行っておりません。各メーカーで提供されているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

## 体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルが用意されていないソフトもあります。簡単な操作方法などはYahooなどの検索ページで検索してありますが、それ以外の詳しい説明はYahooなどの検索ページで検索していただくか、または開発者様などをお問い合わせください。

## 必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必要または推奨されているタイトルの中には、必要です。これらにつきましても、本誌随時記事、README.TXT、開発元のホームページなどをよくご覧ください。



# 付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

## 収録ソフトのインストール方法

### BLOOD II: THE CHOSEN

①付録CD-ROMのBLOOD II フォルダに収録されている[B2DEM.DA.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### DELTA FORCE

①付録CD-ROMのDELTA FORCEフォルダに収録されている[DFDEM03.EXE]をダブルクリックしてください。

### OEMONSTAR

①付録CD-ROMのDEMONSTARフォルダに収録されている[DEMONSHR.EXE]をダブルクリックしてください。

### DESCENT3ムービー

①付録CD-ROMのDESCENT3フォルダに収録されている[D3WEB215.AVI]をダブルクリックしてください。

### DOMINANT SPECIES

①付録CD-ROMのDOMINANT SPECIESフォルダに収録されている[DS.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### F-16 MULTIROLE FIGHTER

①付録CD-ROMのF-16 MULTIROLE FIGHTERフォルダに収録されている[F16DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

### GIANTS: CITIZEN KABUTOムービー

①付録CD-ROMのGIANTSフォルダに収録されている[GIANTS\_4MIN.AVI]をダブルクリックしてください。

### GRAND PRIX LEGENOS

①付録CD-ROMのGRAND PRIX LEGENDSフォルダに収録されている[GPLEDEM.EXE]をダブルクリックしてください。

### GRAND TOURING

①付録CD-ROMのGRAND TOURINGフォルダに収録されている[GRANDTUR.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[GT.EXE]をダブルクリックしてください。

### HEAVY GEAR II

①付録CD-ROMのHEAVY GEAR II フォルダに収録されている[HG2\_DEMO\_US.EXE]をダブルクリックしてください。

※プレイするには、3Dアクセラレーターが必要です。  
※編集部で確認したところ、一部のマシンでは動作しないことがありました。

### インターネット麻雀「Jong Plugged (ジャン・プラグド)」クライアントソフト

①付録CD-ROMのJongフォルダに収録されている[INDEX.HTML]を参照の上、ユーザー登録(無料)をして、インストール実行してください。

※ユーザー登録にはクレジットカードが必要です(課金はされません)。  
※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### STARTREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD

①付録CD-ROMのKLINGON HONOR GUARDフォルダに収録されている[KHGDEM03.EXE]をダブルクリックしてください。

### KNIGHTS AND MERCHANTS

①付録CD-ROMのKNIGHTS AND MERCHANTSフォルダに収録されている[K\_N\_V092.EXE]をダブルクリックしてください。

### MAD TRAX

①付録CD-ROMのMAD TRAXフォルダに収録されている[MADTRAX.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内のMADTRAXフォルダの中にある[MADTRAX.D3D.EXE(Direct3Dバージョン)、もしくは[MADTRAXGLIDE.EXE(Glideバージョン)]をダブルクリックしてください。

### インターネット ジャン狂「東風狂」クライアントソフト

①付録CD-ROMのMAHJANGフォルダに収録されている[MJSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[DDNSIG1.EXE]をダブルクリックしてください。

### PGL QUAKE II 決勝大会OEMO

①付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[PTRIP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKE II がインストールされているフォルダの下のBASEQ2\MAPSに解凍してください。

②付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[W1B-1.ZIP]または[W1B-6.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKE II がインストールされているフォルダの下のBASEQ2\DEMDSに解凍してください。

③QUAKE II の起動後に、[半角/全角]キーを押してコンソール画面を出し、[demomap (デモファイル名).dm2]と入力してください。

例) demomap finalthreshchase.dm2

※p.040、041およびp.122、123の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### PLANESCAPE TORMENTムービー

①付録CD-ROMのPLANESCAPEフォルダに収録されている[TDRMENT\_4X.AVI]をダブルクリックしてください。

### ポピュラス ザ ビギニング

①付録CD-ROMのPOPULUSフォルダに収録されている[POP.TBDEM03.EXE]をダブルクリックしてください。

### RAILROAD TYCOND II

①付録CD-ROMのRATYCOND2フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### ROBO RUMBLE

①付録CD-ROMのROBO RUMBLEフォルダに収録されている[RBDDEM03.EXE]をダブルクリックしてください。

### SIN

①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[SINDEM02.J.EXE]をダブルクリックしてください。

### 製品版SIN/パッチVer.1.01

①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[README.J.TXT]を参照の上、インストールしてください。

※このプログラムは、製品版のSINをお持ちの方のみでご利用になれます。

### SNOW WAVE AVALANCHE

①付録CD-ROMのSNOW WAVE AVALANCHEフォルダに収録されている[SNOW.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SNOWWAVE.EXE]をダブルクリックしてください。

### TRESPASSER

①付録CD-ROMのTRESPASSERフォルダに収録されている[TPASSEM03.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内のDEMOフォルダの中にある[TRESPASS.EXE]をダブルクリックしてください。

### VIPER RACING

①付録CD-ROMのVIPER RACINGフォルダに収録されている[VIPER22.EXE]をダブルクリックしてください。

### VR BASEBALL 2000

①付録CD-ROMのVR BASEBALL 2000フォルダに収録されている[VRDRBY.EXE]をダブルクリックしてください。

### WARGASM

①付録CD-ROMのWARGASMフォルダに収録されている[WARGASMDEM02.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

# Play Online SQUARE

## 読者コーナー

毎月、楽しみにしています。子育ての合間をみて「ULTIMA ONLINE」をやっています。思えば、UOを始めたのもこの本の記事を読んでから……。そしてまた、毎月「ダークアイズ」の記事を見るたびに……。βテスト参加したいです。

(埼玉県・恵真知子)

子育ての合間にUOをプレイ。いいですね。お子さんを寝かせる際に、その日体験したブリタニアでの冒険の話を聞かせてあげるお母さん。勝手に想像してしまいましたが、そんな家庭でたら、きっと夢のあるお子さんに成長することでしょう。育児は大変でしょうけど、頑張ってくださいね。ダークアイズについても、新鮮な情報を届けるために努力していきます。お楽しみに!

毎月楽しく読んでいます。ところで、編集部のみなさんはゲームのことしか頭にないのですか。自分はゲームで頭がいっぱい。かなりヤバイ状態です。本当にヤバイ。

(京都府・四方崇博)

いやいや、全然問題ないですよ。ゲームのことだけで頭がいっぱいなんて、健全ですよ。編集部には、頭の中がかなり不健全なもので満たされている者が数人います。詳しいことは、とても書けません。でも、そんな私たちネットワークゲームは大好きです。

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

Play Onlineは最高ですね。もう何も言うことはないです。これからもこの調子で頑張ってください。

(宮城県・木村優樹)

ダメです。もっともっとパワーアップしていきますよ。なぜなら、木村さんのようなありがたい読者をもっと喜ばせたいからなのさー! これからも応援してくださいね。



## 自慢ショット

「RAINBOW SIX」のシュールなスクリーンショットです。次々と歩いてきたところを、右方向から狙撃していったらこうなりました(笑)。ちなみに、MODファイルを変更してPSG-1スナイパーライフルで撃った結果です。

(神奈川県・都々目とし)



さすがに、編集部だけあって、やられたときも驚かしていません。さすがです。あれ? そういってわけでは無いんですか?

他人に自慢したくしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた。編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの偉業が、私達を喜ばせたい。ネットワークゲームで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



## PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係がある。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

## Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042  
東京都目黒区青葉台 3-1-12

株式会社アクセラ  
第二編集部 Play Online編集部 ○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

創刊号からずっと購読しています。ネットワークゲームは「DOOM」のころによく電話回線を使ってプレイしていました。最近は仕事が忙しくてあまりやっていませんが、マルチプレイのゲームがかなり増えましたね。

(石川県・中村伸武)

DOOM以降、特に「QUAKE」から爆発的に増えましたね。インターネットの普及もあり、ますます広まってきているネットワークゲーム。1999年その勢いは弱まるどころか、さらに加速していきそうです。本誌も1999年はガンガン攻めくりましょ。ご期待ください!!

貴誌ホームページのBBSに質問すると、分かりやすく答えてくれる坂之上氏を始め、「秘蔵な」誌面を提供してくれる編集者の方々に、非常に好感が持てます。これからも期待していますね? (東京都・小泉賢治)

「サンキューベリーマッチ!! ご期待ください」(坂之上)。とのこと。ぜひ今後とも、本誌をよろしく願いたいします。

QUAKE IIやインカミングのソフトがどこにも置いていません。近場のソフトショップやパソコンショップなど、全滅でした。せっかく新しいマシンを買ったので、やってみたいのに……(泣)。 (広島県・伊藤健太)

メーカーのみなさん! ここに、お客様がいますよー! 欲しいソフトが見つからない場合は、メーカーの方に問い合わせをみましょう。本誌のレビューや特集で紹介したタイトルに関しては、Information欄に問い合わせ先を明記しています。きっと通信販売などの別の入手手段や、最寄りの販売店を教えてくださいとお願いいたします。

初めて読んだけど、ゲーマーには大変良い本。面白かった。私はULTIMA ONLINE、QUAKEオンリーなので、いろいろあるんだと感心した。

(千葉県・緒方静佳)

ありがとうございます。ネットワークゲームにもいろいろあるんですよ。これがまた。私も感心してしまいます。ところで、最近本誌のバックナンバーが結構売れているんです。これはきっと、自分に合ったネットワークゲームを探求する人が増えてきているということなのでしょう。バックナンバーの購入方法についてはp.102をチェック! 付録CD-ROMにも多彩なジャンルのゲームが収録されていますので、ぜひプレイしてみてくださいね。



■職場だけの付き合いやあまり気の合わない者同士が宴会を催し、会計を済ませて店を出た直後の状態がきらいだ。車の出入り口付近でたむろする指示待ち族化した彼らは、非常に狭く、2次会の場所を決めるのに1時間近く放浪することもあるようだ。この光景を見るたびに、高校時代の不良風情が後輩の悪い教師に向かって言っていた「ちーねん3連発」がよみがえる。「なんやちーねん、早よちーねん、どないやちーねん」。(with r)

■これまでにPlay Onlineで紹介したゲームは、レビューで扱ったタイトルだけでも合計145本、それぞれ10分プレイするだけでも、先日記ってしまおう。雑誌を1年分続ける、すべしに数にもなるんだと感服におぼれてしまった。ソフトの保管費もそろそろ満杯になってきたので、レビューで紹介できなかった、もうインストールすることもないウケゲー別の棚に移しちゃうか、そろそろ。

■ついにVoodoo3が発売されました。これは、当初Banshee2として製品化が画められていたチップを、3DfxがVoodoo3として発表したものです。第12月号でBanshee搭載カードを紹介した際には、10.25 μプロセスで製造した次期Bansheeが、1998年に出るだろうと書いていますが、結局、2D/3D機能をサポートするVoodoo3として、1998年春以降に出荷されます。AGPへの本格的な移行が始まった1998年を最後に、3D専用カードのマーケットは激減することになりそうです。(坂之上)

■夜中に校正作業が終わわり、夕飯を食ったので、国道沿いへしばしば歩いて店を探していた。すると、ウインドブレーカーを下に畳み込み、服を脱いで足元で歩く中女性を数多く見かけた。ウォーキングという健康法らしい。それを見て、自分の裸を思い出した。健康を気遣ってウォーキングを続けていたかみくろの癖は、体面より貪欲に耐え切れず、逆に逆説するほど痛み出したのである。私が見る限り、彼女たちの体型はその素質がいまやうだった。(ヤナギ)

■休日によく通っているラーメン屋に、テレビ局のクルーが取材に来た。ディレクターが店の主人に「常連さんはどなた?」と尋ねる。主人は「こちらの方?」と私を紹介し、いきなり店員に戸惑いながらも、簡単なインタビューに答えた。後日そのことを編集部の人に伝えたと、会社でオンエアをチェックするほかに、あまり喋っていないだろうと思いつつ、当日その番組を見ていると、私のコメントがバズり回っていた。しり顔でラーメンを語るように喋っていた私の姿に、編集部一同は大爆笑。私自身も笑ってしまいました。テレビは怖いですがねー。(文虎)

■最近、リハビリのものがたりに行く。今回特集した「BALDUR'S GATE」を始め、10年程前に流行った小説、映画が次々ゲーム化されている。ドラマや音楽、映画にも同じ傾向がある。作っているのは、当時影響を受けた30代前後の人間。買っただけに同じ世代の人間は多い。つまり、何百万人ものオヤジたちが青春時代を思い出して甘酸っぱい気持ちになっているのだ。そろそろと、なんだか懐かしくてないか? (ふく)

■最近Macの調子が非常に悪い。症状は、マウスの反応スピードが使用中に異様に遅くなるというものだ。ウイルス? ネットワーク? Internet? マウス? etc.....。とうとうフォーマットからやり直し、CD-ROMから起動しても直らない。仕方なく修理に出し、ほかのMacを借用したのだが、マウスを動かさずして、またノロノロ……。まさか、この場所に何だ? 今月からMacの調子が落ちたので、取り上げほしい情報をハガキに書こう! (佐伯)

発行人: 小島文隆  
編集人: 宮崎秀規  
発行所: 株式会社アクセル 第二編集局  
Play Online編集部  
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12  
電話03(3464)8260 (大代表)  
電話03(3464)8258 (編集部)  
FAX03(3464)8259  
電話03(3464)8285 (販売部)  
電話03(3464)8275 (広告部)  
発行: 1999年2月1日 (毎月1回1日発行)  
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長: 辻 英之  
デスク: 長尾真樹  
編集: 坂之上隆/棚田文雄/佐藤浩二/福士貴光  
アートディレクター: 佐伯 誠  
アメリカ駐在: Kaito Okutani  
表紙イラスト: 横山 宏  
イラスト: 沼沢ゆかり/S.Kohei  
DTPデザイン: ピックジエ株式会社  
株式会社東京トランスメディア  
パワーハウス/登勢子  
写真: 吉田 武/大澤 誠/特田春和  
印刷: 凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、取扱いなどに関する質問は、編集部ではお答えできません。  
●付録CD-ROMに収録しているソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。  
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

## Play Online 3月号予告 (1月23日発売)

**特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略**  
前作と変わって、シリーズ初のTOMB RAIDER型視点となった「HERETIC II」。シムシティのダークサイド版ともいえる「GANGSTERS」など、マルチプレイが面白いパソコンゲームの高密度攻略情報をお届けする

### 特集2 1999年を乗り切れる パソコンスペックはこれだ

パソコンで動作するソフトの中でも、ゲームは特にマシンパワーが必要となる。グラフィックやサウンドは新作が出るごとに進化し、要求されるマシン環境はどんどんハイスペックになっていく。この特集では、1999年に登場予定のビッグタイトルを快適にプレイするために必要なマシンスペックについて考察する

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワーカーゲーム必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワーカーゲームのための掲載版も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

広告索引/ 広告企業URL

表4	クリエイティブメディア	<a href="http://www.citlg.creat.com/jp/">www.citlg.creat.com/jp/</a>
表2見開き	NTTデータ	<a href="http://www.gamersdream.ne.jp">www.gamersdream.ne.jp</a>
		<a href="http://www.sega-nextech.co.jp">www.sega-nextech.co.jp</a>
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	日本テレコムODN	<a href="http://www.odn.ne.jp/">www.odn.ne.jp/</a>
p.006,007	シーウェア	<a href="http://www.csware.co.jp/">www.csware.co.jp/</a>
p.008,009	アートデンク	<a href="http://www.artindk.co.jp/">www.artindk.co.jp/</a>
p.010,011	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	<a href="http://www.japan.ea.com">www.japan.ea.com</a>
p.012,013	NEC	<a href="http://atenu.cplaza.ne.jp/">atenu.cplaza.ne.jp/</a>
p.014	エムスリイエンタテインメント	<a href="http://www.zoo.co.jp">www.zoo.co.jp</a>

EIDOS  
INTERACTIVE

EIDOS  
AIR

日本語インストールガイド付英語版

1月22日発売

価格 7,800 円 (税別)

Windows 98/95

衛兵たちが何も知らずに寝静まる街。  
闇にまぎれ、すべての財宝を  
あなたのものにできるのか……。

シーフ：ダーク・プロジェクト

# THE THE DARK PROJECT

EIDOS AIR版  
のみの特典!

ミッションヒント(袋と  
じ)付き完全日本語  
訳マニュアル同梱!  
聞くかどうかはあなた  
が決めること……



www.eidos.co.jp  
アイトス・インタラクティブ ユーザーサポート  
tel:062-772-8880

Thin's The Dark Project and Looking Glass Logo are trademarks of Looking Glass Studios. © 1997-1998 Looking Glass Studios. © 1998 Eidos. All Rights Reserved.

制作・発売：アイトス・インタラクティブ株式会社

販売：ツクダシナジー株式会社

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元)：ツクダシナジー株式会社  
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル1169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp

資料請求 No.F103







# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

